

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



Jeu Ravensburger® No 01 559 7
Auteur: Rudi Hoffmann
Graphisme: Heiner Buck
Jeu de dé pour 2 à 4 personnes
à partir de 12 ans

Contenu: 1 plan de jeu
16 pions de 4 couleurs
différentes
1 dé
1 règle de jeu

But du jeu

Qui amènera le plus de pions de sa couleur sur la case d'arrivée «DORADA»? Plus on y arrive tard, plus on obtient de points. Le vainqueur est à la fin du jeu celui qui possède le plus de points.

Préparatifs

Chaque joueur reçoit au début du jeu 4 pions de la même couleur; il les empile sur la case-départ en tournant le côté rouge vers le bas.

Le jeu commence

C'est le plus jeune qui commence; on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur, dont c'est le tour, lance le dé et fait avancer l'un de ses pions du nombre de points obtenus au dé. Chaque case correspond à un point (même les cases spéciales).

Lorsqu'un joueur arrive sur une case déjà occupée par un ou plusieurs pions (même s'il s'agit de pions de sa propre couleur), il pose son pion sur les autres.

Le ou les pions placés en-dessous se trouvent bloqués jusqu'à ce que tous les pions placés au-dessus aient été déplacés.

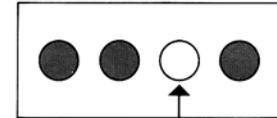
Il est toujours possible de sauter une case occupée par un ou plusieurs pions, mais cette case compte alors. Chaque fois que c'est à son tour, le joueur fait avancer n'importe quel pion de sa couleur, à condition qu'il soit libre.

Il a également le droit de laisser, pendant un certain temps, un ou plusieurs pions de sa couleur sur la case-départ.

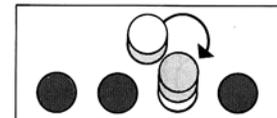
Il n'est pas permis de laisser passer volontairement son tour et de ne pas avancer de pion. Un 6 ne donne pas le droit de rejouer. Il peut arriver qu'un joueur ne puisse momentanément avancer aucun pion et doit donc laisser passer son tour. C'est le cas lorsque tous les pions de sa couleur se trouvent bloqués par des pions adverses. Dans ce cas, le joueur en question ne peut recommencer à jouer que lorsqu'il dispose à nouveau d'un pion libre.

Les différentes cases spéciales

- A) Le chemin qui mène à la case d'arrivée est plein de dangers: il s'agit des **cases-pièges** (ill.).

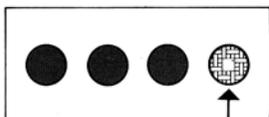


Le joueur qui doit placer un de ses pions sur une case-piège libre perd ce pion: on retourne alors celui-ci de façon à ce que le côté rouge soit en haut.

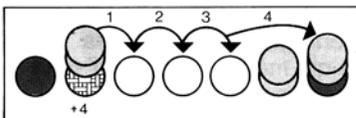


Quelle chance alors pour ceux qui doivent passer sur cette case: le pion perdu sert en effet de «pont» et on peut y passer comme sur n'importe quelle autre case.

B) Les cinq cases-tremplins (ill.).

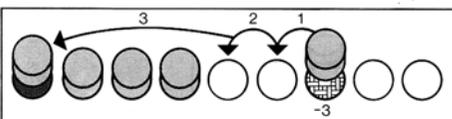


Elles peuvent être utiles, mais aussi très déplaisantes. Quand un pion arrive sur une case-tremplin où figure un nombre positif, il doit aussitôt avancer d'autant de cases libres (c.-à-d. de cases qui ne sont pas occupées par d'autres pions) que de points indiqués (ill.).

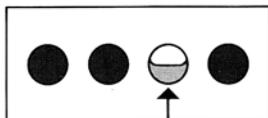


Une case-piège vide ou munie d'un «pont» compte alors comme case libre. Si un pion arrive de cette façon sur une case-piège, il est perdu. S'il arrive sur une deuxième case-tremplin, il doit à nouveau avancer du nombre de cases libres indiqué.

Si un pion arrive sur la seule case-tremplin négative, il doit alors reculer des trois cases **libres** indiquées par cette case-tremplin (ill.).



C) Le joueur dont le pion arrive sur une case en or s'épargne un long chemin (ill.).

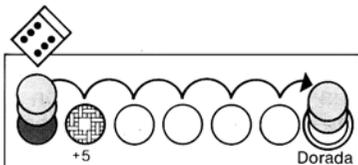


Il doit en effet placer son pion directement sur la case d'arrivée «DORADA» et se trouve ainsi en possession de quelques points.

Si un joueur perd ses 4 pions, il n'a vraiment pas eu de chance, mais il a bien le temps maintenant d'assister les autres joueurs de ses conseils... Bref, il est éliminé!

L'arrivée

A partir de la dernière case, on ne peut atteindre la case d'arrivée «DORADA» qu'en jouant un 6 (ill.),



à moins que plusieurs «ponts» n'aient déjà été formés devant la case d'arrivée.

Celui qui arrive sur la dernière case-tremplin avant l'arrivée est sûr d'atteindre la case «DORADA».

Chaque pion qui parvient à son tour sur la case «DORADA» est empilé sur les pions qui s'y trouvent déjà.

Il n'est pas nécessaire d'avoir le nombre exact de points pour atteindre la

case d'arrivée «DORADA». Les points en trop ne comptent plus.

Fin du jeu

Le jeu est terminé quand tous les pions ont atteint «DORADA» ou bien sont tombés dans les cases-pièges et devenus ainsi des «ponts».

Le calcul des points

Les pions qui ont atteint la case «DORADA» obtiennent différents points (ill.).



Pour le pion arrivé le dernier, donc placé tout en haut de la pile, on compte 100 points.
 Pour le pion placé juste en-dessous, on compte 80 points.
 Pour le prochain pion, on compte 60 points
 Pour le prochain pion, on compte 50 points.
 Pour le prochain pion, on compte 40 points.
 Pour le prochain pion, on compte 30 points.
 Pour le prochain pion, on compte 20 points.
 Pour **tous les autres** pions placés en-dessous, on compte pour chacun 10 points.

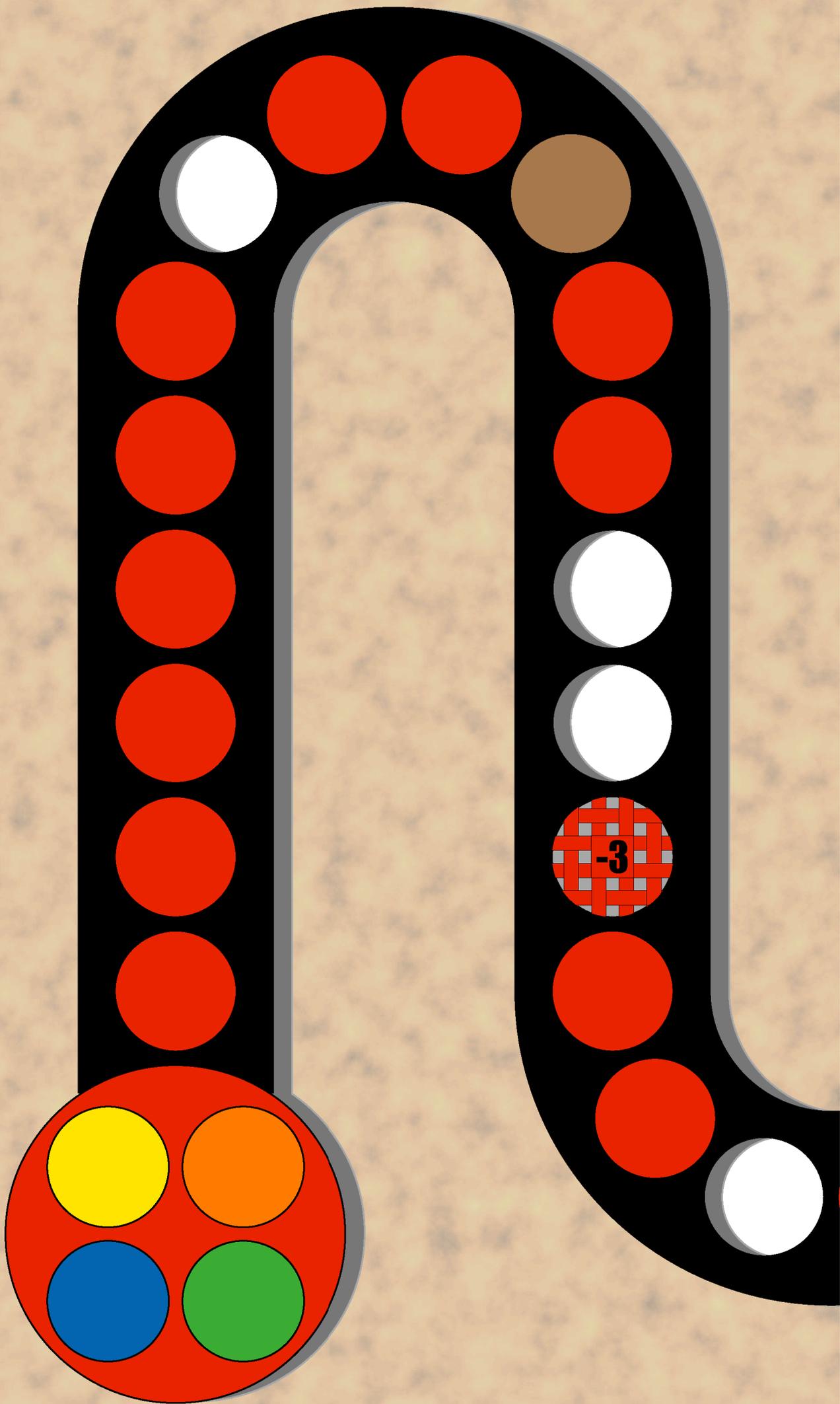
Otto Maier Verlag Ravensburg

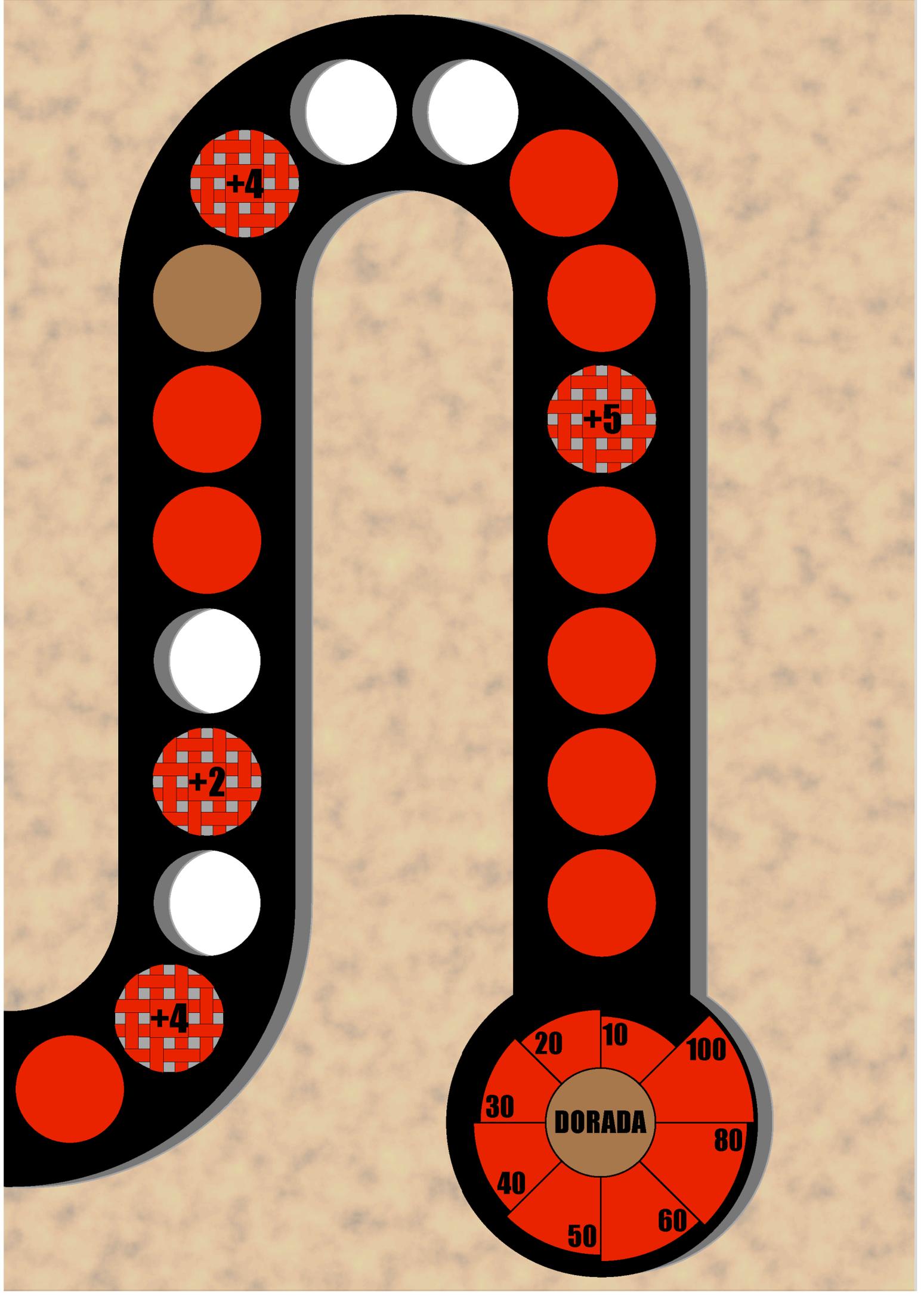
Le vainqueur est alors le joueur qui possède le plus grand nombre de points.

Et maintenant, amusez-vous bien et... bonne chance dans la course menant à «DORADA».

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg







+4

+5

+2

+4

