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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Sauve qui peut!

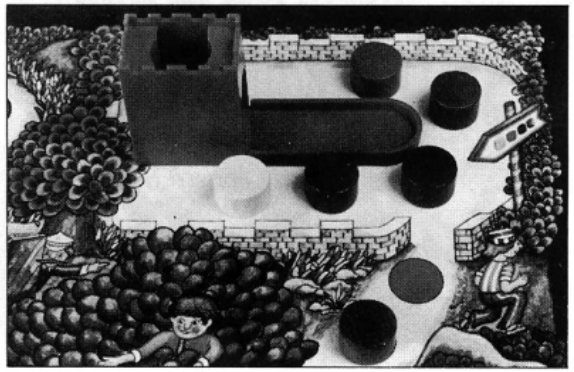
Jeux Ravensburger N° **00 569**
Jeu de dés pour 2 á 4 personnes à partir de 7 ans de Karl Scherer et Ingeborg Held-Scherer
Durée du jeu: env. 15 minutes
Dessin: Heiner Semmelroch

Contenu: 1 tablier, 1 tour, 2 dés, 8 pions

« Sauve qui peut! » – c'est de cela, au vrai sens du terme, qu'il s'agit dans ce jeu, car celui qui se laisse prendre sera erfermé dans la tour.

Préparation du jeu

Assemblez le plan de jeu et posez la tour à l'endroit prévu. Chaque joueur reçoit un ou deux pions, selon les accords pris au départ, dans la couleur au choix.



En jouant à 4, chaque joueur ne reçoit qu'un seul pion. Tous les pions doivent être posés sur le départ près du mur à côte de la tour.

Le déroulement du jeu

Les joueurs jettent les dés à tour de rôle. Le plus jeune commence. On joue toujours avec les deux dés, mais on ne compte que les points d'un seul. Il faut choisir quel nombre est le plus favorable pour prendre un pion à un adversaire ou pour rejoindre une case de sa propre couleur.

Les cases de sa propre couleur

Quand un joueur arrive sur une case de sa couleur, il a le droit de rejouer. On peut toujours choisir avec lequel de ses pions on veut avancer, sauf 2 exceptions:

1) Les pions se trouvant au départ doivent obligatoirement avancer en premier. Si un joueur oublie de le faire celui qui s'en est aperçu a le droit d'enfermer le pion en question dans la tour.

2) Il est interdit à deux pions de se trouver en même temps sur la même case. Les points de dé qui permettraient au joueur d'avancer jusqu'à cette case ne doivent pas être utilisés. Si le joueur ne dispose d'aucune autre possibilité, son jet ne compte pas et il doit passer son tour.

Il est possible, bien entendu, de compter les cases pour avancer, même si celles-ci sont occupées par un adversaire ou par ses propres pions, sans les mettre hors jeu. Dans ce cas, on compte chacune des cases pour un point.

La prise de pions de l'adversaire

Si l'on arrive sur une case occupée par un pion adverse celui-ci est pris et mis dans la tour.

Libération du pion dans la tour

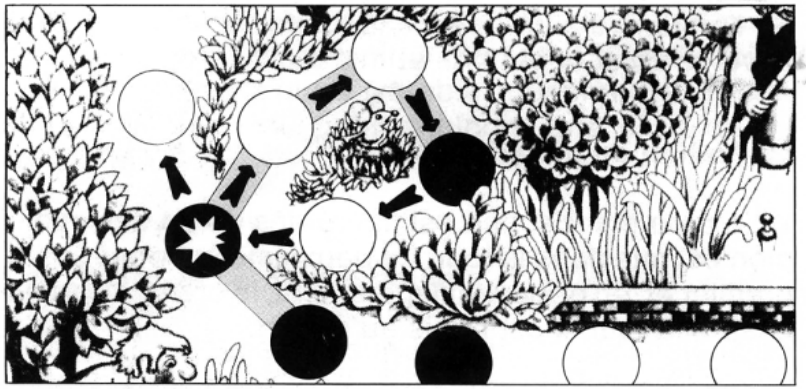
1) Le pion emprisonné est libéré dès qu'un deuxième pion est mis dans la tour. Le deuxième est posé sur le premier et, en appuyant légèrement, le premier sort en bas de la tour. Il est remis au départ.

2) Le pion emprisonné est également libéré si le joueur à qui appartient celui-ci, obtient un six en lançant son dé. Une petite pression du doigt suffit alors pour le faire sortir. Le joueur peut avancer ce pion directement sur la 6ème case. Cette case est marquée par une étoile indiquant que sur cette case la couleur n'a aucune importance et que le joueur n'a pas le droit de rejouer.

Barrage

Le circuit décrit une boucle qui doit être parcourue en suivant les flèches.
Au croisement se trouve une autre case avec une étoi-

le. Si cette case est occupée par un pion, le circuit est barré pour tous les autres joueurs. Seul un pion d'une même couleur a le passage libre.. Tous les autres doivent attendre at passer leur tour. Le barrage ne sera levé qu'au moment où un autre joueur aura le nombre de points nécessaire pour arriver sur la case de barrage. C'est lui qui pourra alors enfermer le pion ennemi dans la tour.



Il est possible, bien entendu, de compter les cases pour avancer, même si celles-ci sont occupées par un adversaire ou par ses propres pions, sans les mettre hors jeu. Dans ce cas, om compte chacune des cases pour un point.

Les cases du but

Pour arriver aux cases du but, derrière la clôture, il faut avoir un nombre exact de points. Les cases du but dans les couleurs des autres ne comptent pas. Si, par ex., un joueur se trouve sur la dernière case bleue devant la clôture, il lui faut un 1 pour arriver au but. Un autre, se trouvant sur la case verte devant la clôture, aura besoin d'un 2.

Gagnant

Gagnant est celui qui arrive le premier à mettre ses deux pions (un pion en cas de 4 participants) sur la case du but de sa couleur.

© 1979 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France ®

Ravensburger

258 078

Règle originale mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de JeuxSoc – http://jeuxsoc.free.fr – août 2006