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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

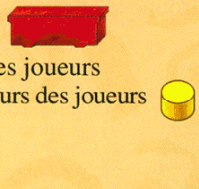
Gipsy King

Auteur :
Corné van Moorsel
Illustrations :
Czarnè

Nombre de joueurs : 2-5
Durée de la partie : 30 minutes
Âge : 8-88

Avec votre famille, vous voulez placer vos caravanes. Quels emplacements sont les meilleurs ?
Vivre à côté d'un lac est bien, mais le plus important est de rester ensemble !
Gardez votre calme, choisissez le bon moment …

CONTENU



- 15 tuiles de paysage
- 18 caravanes dans les 5 couleurs des joueurs
- 1 marqueur de score dans les 5 couleurs des joueurs
- 1 piste de scores

PRÉPARATION

- Construisez un paysage aléatoire compact avec les 15 tuiles.
  Dans une partie à 2 joueurs, utilisez uniquement les tuiles numérotées de 1 à 12.
- Chaque joueur prend toutes les caravanes d'une couleur.
- Placez la piste de scores, et les marqueurs de score des joueurs dans la case 0.
- Prenez une caravane de chaque joueur et placez-les dans un ordre aléatoire à côté du paysage. Elles sont désormais des marqueurs d'ordre du tour, dans la file d'ordre du tour. La première couleur est celle du premier joueur.
- Prenez une caravane de chaque joueur et placez-les à l'écart, dans l'ordre inverse de la file d'ordre du tour. Ce sera la file d'ordre du tour au début de la deuxième moitié du jeu.

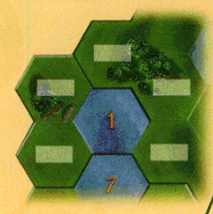
file d'ordre du tour actuelle

pour la deuxième moitié

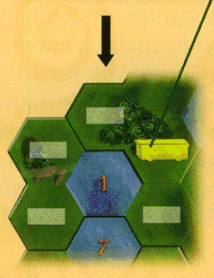
Ici, dans une partie à 4 joueurs, Jaune est le premier joueur au premier tour de la partie. C'est Violet qui commencera la deuxième moitié de la partie.

TOURS

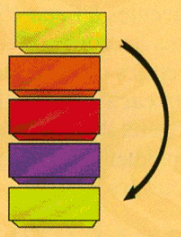
Au premier tour, le premier joueur peut placer une caravane dans l'une des zones de terre vides autour de la zone d'eau portant le numéro 1. Après avoir placé votre caravane, vous devez toujours déplacer votre marqueur d'ordre du tour en dernière position de la file. Ensuite, c'est le tour du nouveau joueur ayant son marqueur au début de la file. Ce joueur peut également placer une caravane dans l'une des zones de terre vides autour de la zone d'eau 1, et déplacer son marqueur d'ordre du tour en dernière position. On continue ainsi avec le joueur dont le marqueur est au début de la file. Si toutes les zones de terre autour de la zone d'eau 1 sont occupées, il faut désormais se placer dans les zones de terre libres autour de la zone d'eau 2, puis de la zone 3, 4, et ainsi de suite. *Les zones d'eau n'ayant aucune zone de terre adjacente libre sont ignorées.* Après la zone d'eau 15, les joueurs continuent à se placer dans les zones de terre qui sont encore vides (au maximum 4 zones de terre ne sont adjacentes à aucune zone d'eau), jusqu'à ce que toutes les zones de terre soient occupées.



Au premier tour, le premier joueur peut choisir l'une des cinq zones de terre adjacentes à la zone d'eau numéro 1.



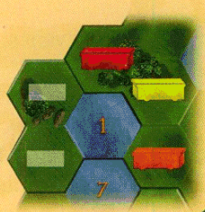
Jaune choisit un emplacement et déplace son marqueur d'ordre du tour à la dernière position de la file. Maintenant, Orange peut occuper l'une des quatre zones restantes.



PASSER SON TOUR

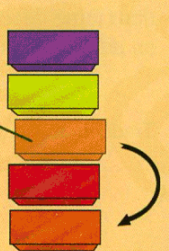
Au lieu d'occuper une zone de terre, il est possible de passer. **Dans ce cas, vous ne placez pas de caravane et ne déplacez pas votre marqueur d'ordre du tour.** Vous pouvez passer autant de fois que vous le souhaitez. Si vous passez, vous passez pour toutes les zones de terre libres autour du numéro d'eau en cours. Le joueur suivant dans l'ordre du tour peut maintenant placer une caravane. S'il passe également, le troisième joueur dans la file d'ordre du tour a le choix, et ainsi de suite. Quand un joueur choisit de placer une caravane, il déplace son marqueur d'ordre du tour à la dernière place de la file.

Si tous les joueurs passent, le dernier joueur doit placer des caravanes sur toutes les zones de terre libres autour du numéro d'eau en cours, et il reste à la dernière place de la file d'ordre du tour.



Jaune, Orange et Rouge choisissent de placer une caravane. C'est maintenant Violet qui est le premier dans la file d'ordre du tour. Violet passe, pour avoir le premier choix autour de la zone d'eau numéro 2. Jaune peut alors décider de placer une caravane ou de passer. Jaune passe aussi. Les joueurs qui passent ne changent pas de place dans la file d'ordre du tour.

C'est ensuite à Orange de choisir ; il prend l'un des deux emplacements libres, et place donc son marqueur en dernière position de la file. Violet est toujours en tête de la file, mais il a déjà passé pour les emplacements autour de l'eau 1, de même que Jaune. C'est donc à Rouge de choisir entre occuper le dernier emplacement et passer.



SCORE

Quand toutes les zones de terre sont occupées, on procède à un premier décompte :

1. Les lacs avec des poissons rapportent des points : un lac est composé d'une ou plusieurs cases d'eau numérotées. Le(s) joueur(s) ayant le plus grand nombre de caravanes autour du lac marque(nt) autant de points que le plus grand groupe de poissons dans le lac. Le(s) joueur(s) avec le deuxième plus grand nombre de caravanes autour du lac marque(nt) autant de points que le deuxième plus grand groupe de poissons dans le lac. Le(s) joueur(s) avec le troisième plus grand nombre de caravanes autour du lac marque(nt) autant de points que le troisième plus grand groupe de poissons dans le lac, et ainsi de suite.

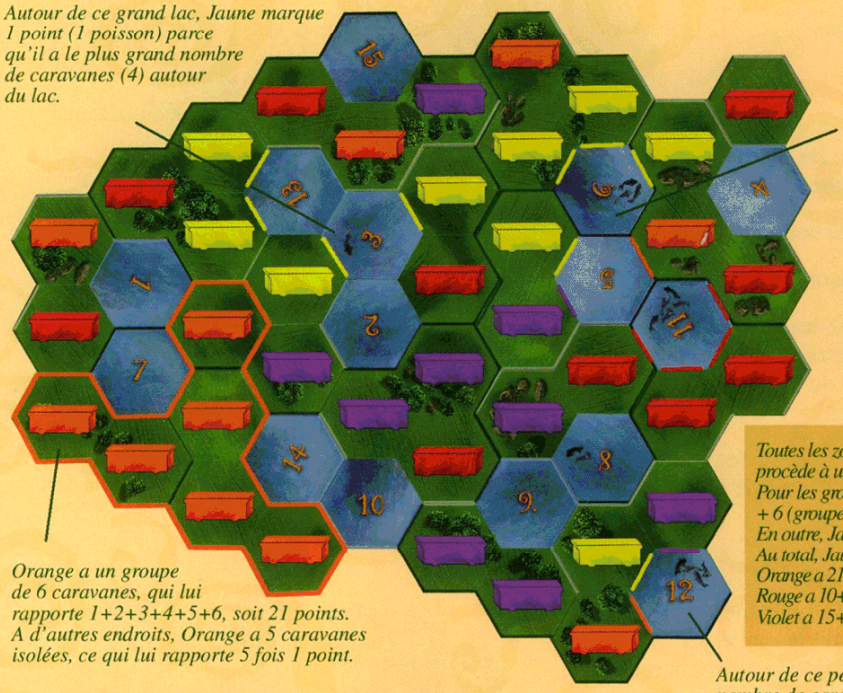
Dans une partie à 3 joueurs : les nombres de poissons sont doublés ; *les poissons rapportent donc 2, 4, 6, 8 ou 10 points.*

Dans une partie à 2 joueurs : tous les poissons dans un lac rapportent des points au joueur ayant le plus de caravanes adjacentes.

2. Chaque groupe de caravanes rapporte des points : une caravane isolée rapporte 1 point ; deux caravanes ensemble rapportent 1+2, soit 3 points ; un groupe de 3 caravanes rapporte 1+2+3, soit 6 points ; un groupe de 4 caravanes rapporte 1+2+3+4, soit 10 points, et ainsi de suite. Des caravanes constituent un groupe si elles sont sur des zones de terre adjacentes.

Autour de ce grand lac, Jaune marque 1 point (1 poisson) parce qu'il a le plus grand nombre de caravanes (4) autour du lac.

Jaune et Rouge marquent 5 points chacun (5 poissons) parce que tous deux ont le plus grand nombre de caravanes autour du lac. Orange et Violet marquent 3 points chacun (3 poissons), ayant le deuxième plus grand nombre de caravanes autour du lac.



Toutes les zones de terre sont occupées, donc on procède à un décompte sur la piste de scores.
Pour les groupes, Jaune marque 15 (groupe de 5 caravanes) + 6 (groupe de 3) + 1 (caravane isolée), soit 22 points.
En outre, Jaune marque aussi 1+5+4 soit 10 points de poissons.
Au total, Jaune marque 32 points.
Orange a 21+1+1+1+1+1 pour les groupes et 3+4 pour les poissons, soit 33 points.
Rouge a 10+1+1+1+1+1+1 pour les groupes et 5 pour les poissons, soit 21 points.
Violet a 15+3+1+1 pour les groupes et 3+2+4 pour les poissons, soit 29 points.

Orange a un groupe de 6 caravanes, qui lui rapporte 1+2+3+4+5+6, soit 21 points. A d'autres endroits, Orange a 5 caravanes isolées, ce qui lui rapporte 5 fois 1 point.

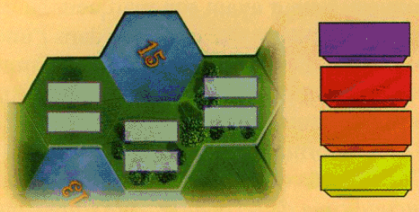
Autour de ce petit lac, Jaune, Orange et Violet ont tous le plus grand nombre de caravanes, et chacun marque donc 4 points (4 poissons).

DEUXIÈME PARTIE : DE 15 À 1

Une fois le premier décompte terminé, tous les joueurs reprennent les caravanes du paysage, ainsi que celles de la file d'ordre du tour qui a été utilisée. La deuxième file d'ordre du tour (voir Préparation) est maintenant utilisée. Les joueurs se placent de nouveau dans le paysage vide, mais en commençant à occuper les zones adjacentes à l'eau 15, et en redescendant jusqu'à 1, et en jouant jusqu'à ce que toutes les zones de terre soient occupées de nouveau.

Au cours de cette deuxième moitié du jeu, vous pouvez placer lors de votre tour deux caravanes au lieu d'une, mais seulement deux fois dans la partie.

Les deux caravanes sont alors placées dans la même zone de terre. La caravane supplémentaire compte à la fois dans le groupe de caravanes et pour les majorités autour des lacs.



Dans la seconde moitié de la partie, la deuxième file d'ordre du tour est utilisée, et les joueurs commencent à se placer autour de l'eau 15. Ici, Violet a le choix entre 3 zones de terre, et peut placer deux caravanes au lieu d'une.

PLUS DE CARAVANES

Dans le cas exceptionnel où un joueur n'a plus de caravanes, il peut marquer les zones qu'il contrôle avec des caravanes d'une couleur de joueur inutilisée.

FIN DE LA PARTIE

Après la fin de la seconde moitié du jeu, une fois que toutes les zones de terre sont occupées de nouveau, on procède à un deuxième décompte pour les groupes de caravanes et les poissons, comme après la première moitié. Le score total est obtenu en additionnant les scores des deux moitiés du jeu. Le joueur avec le score total le plus élevé est le Gipsy King.

Traduction française : William Attia

Éditeur :

Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Pays-Bas
Tel. 0031-640893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl

Mastermoves

Jouez avec des joueurs du monde entier sur www.mastermoves.eu.
Vous pouvez y jouer à ce jeu à 2 joueurs dans des tournois.