

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



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



ZEMPOALA

Un jeu de Laurent Bonin, lolot@9online.fr



De 2 à 4 joueurs
A partir de 6 ans
Durée: environ 15 minutes

But et principe du jeu:

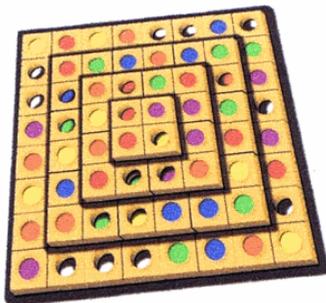
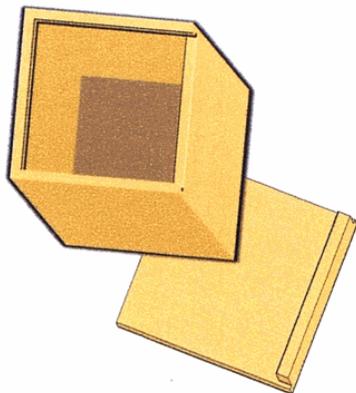
A l'aide de dés colorés, on se déplace avec un pion bariolé sur un plateau formé de dalles qu'il faut récupérer...

- Pour se déplacer, il suffit d'avancer son pion sur les couleurs du plateau obtenues avec les dés.
- Pour retirer une dalle du jeu, il suffit de se placer sur une des couleurs de la dalle, mais elle doit être libre (non occupée) et dégagée.

Celui qui a obtenu le plus de dalle en fin de partie est le vainqueur !!!

Plateau de jeu constitué avec 30 dalles

4 pions bariolés



4 dés colorés



Préparation du plateau:

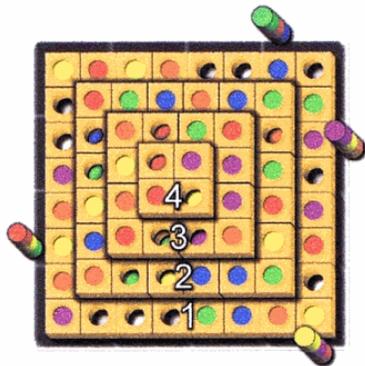
1)-Sur une table disposez les dalles côte à côte de manière à obtenir un premier carré constitué de 4x4 dalles.

2)-Déposez sur celui-ci, bien au centre, un autre carré de 3x3 dalles. On obtient un premier décalage vers l'intérieur qui esquisse le début d'un escalier. Voici notre 2ème étage !

3)-Continuez le montage en y déposant le troisième étage formé de 2x2 dalles.

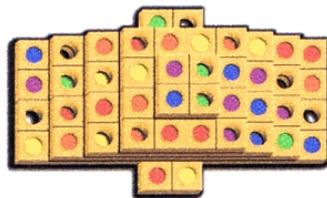
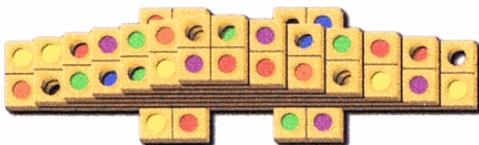
4)-Pour terminer placez la dernière dalle de l'édifice sur le sommet. On obtient une pyramide de quatre étages.

- Toute nouvelle partie vous apportera un plateau de jeu avec des parcours différents à chaque fois.



Précisions:

- Amusez vous à créer des figures originales avec des dispositions différentes:



Début de partie:

Chacun prend un pion. On lance les dés. Celui qui obtient le plus de couleurs correspondantes à celles de son pion commence. Le départ se fait en bas de la pyramide, sur la table devant une des couleurs de son pion.

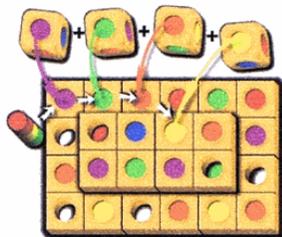
Fin de partie:

La partie est terminée lorsqu'on ne peut plus récupérer de dalles.



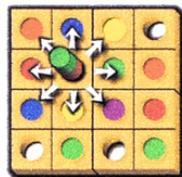
Pour se déplacer:

Chaque joueur lance les dés à tour de rôle en un seul jet.
Il faut utiliser les couleurs que l'on a obtenues avec les dés pour avancer son pion.



1-Déplacements simples:

Toutes les directions sont possibles.
Seules les couleurs (qui peuvent très bien être dans un trou) à côté et autour de son pion sont autorisées.



2- Sauts:

Sauf si deux dés sont de même couleur (double):
on peut les utiliser ensemble pour sauter sur une pastille de cette même couleur n'importe où sur le plateau : Deux dés = un saut.



Précisions:

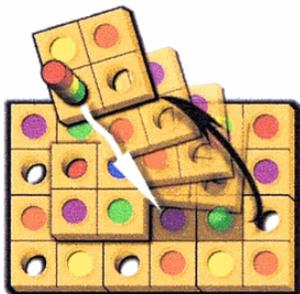
- A chaque déplacement il est recommandé de glisser à part le dé utilisé pour éviter de s'en servir plusieurs fois.



Pour récupérer une dalle libre:

On doit se place sur une des couleurs de la dalle libre (non recouverte et non occupée).

Après avoir retiré la dalle, on se retrouve sur celle du dessous à la même position (sur une couleur ou dans un trou). Si celle-ci est dégagée, elle n'est pas récupérée de suite.



Précisions:

- cette dalle est libre car le pion est dans son trou et non sur elle !



Prison:

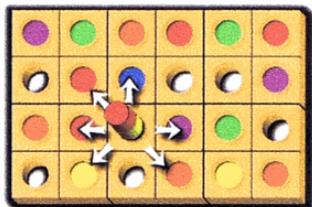
Si on tombe dans un trou, on est prisonnier.

On doit alors utiliser au moins deux dés ayant:

1 - Une des couleurs encore visibles de son pion, pour payer sa libération (sur le schéma Jaune ou Rouge).



2 - Plus une autre couleur autour du trou (sur le schéma: rouge ou bleu ou violet ou orange ou jaune), pour sortir (ou plus deux couleurs identiques pour sauter).



Avec un seul dé restant, il faut attendre le prochain tour pour sortir.

Précisions:

- Si un joueur tombe dans un trou de 3 étages ou plus, il ne peut plus sortir. Alors, il continue de lancer les dés à son tour...et il obtient le pouvoir de déplacer n'importe quel autre joueur... et peut donc récupérer les dalles libres !!! Les autres joueurs, solidaires, vont sûrement l'aider à sortir rapidement...

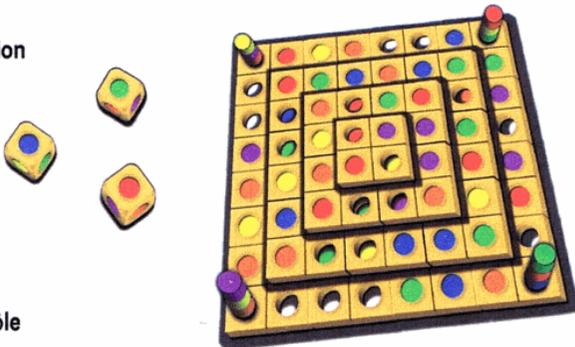


Pour les plus grands

Variante "Robin" des bois

Même règle de déplacement, de libération et de prise de dalles mais:

- Pas de sauts.
- Les pions sont à tout le monde.
- 3 dés suffisent.



Déroulement de la partie:

On place les 4 pions

aux 4 coins inférieurs de la pyramide.

Chaque joueur lance les dé à tour de rôle et déplace les pions de son choix.

Pour les plus petits

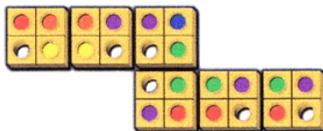
Jeux de dominos:

- On peut aussi utiliser les dalles pour jouer aux dominos !!! Il faut juste poser ses dalles avec les mêmes valeurs (trous ou couleurs) côte à côte.
- On distribue équitablement les dalles à chaque joueur. Une dalle est placée au centre de la table face cachée : elle servira de point de départ. Les autres dalles serviront de pioche.

Si un joueur ne peut pas jouer, il prend une dalle dans la pioche. Le gagnant est celui qui se débarrasse le premier de toutes ses dalles.

Règle classique:

- On place ses dalles à chaque extrémité d'une ligne continue.



Règle Rapide + :

- Tous les emplacements sont possibles, il faut juste avoir la bonne dalle !!!
- Il n'y a pas de tour. On peut placer plusieurs dalles à la suite, il suffit d'être le plus rapide !!! Attention...Prêt...On retourne la dalle centrale...Top ! c'est parti !

