

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



OMPHALOS

Un jeu de Gilles Lehmann
Jeu d'alignement pour 2 à 4 joueurs.

Principes du jeu :

Sur l'Olympe, les dieux veulent briller. Ils se disputent la place de Zeus qui trône au centre de ce monde passionné. Poséidon, Artémis, Arès et Apollon rivalisent d'intelligence, de ruse, mais aussi de diplomatie pour imposer leur suprématie.

Omphalos est un jeu d'alignement qui se pratique de 2 à 4 joueurs. Par la pose de leurs tuiles et le déplacement des tuiles adverses, les joueurs forment en commun un carré de 5 sur 5 (à 2 ou 3 joueurs) ou de 7 sur 7 (à 4 joueurs). A l'intérieur de ce carré qui bouge au cours de la partie au gré des poses et des déplacements de tuiles, chacun a pour objectif de créer des alignements de sa couleur (un alignement comptant au minimum trois tuiles) et de contrarier ceux de ses adversaires. Mais nul ne doit perdre de vue que le joueur qui occupe avec une de ses tuiles le centre du carré à la fin de la partie double ses points d'alignement (à 2 joueurs, il ne double que son alignement le plus fort).

Matériel :

- 9 tuiles Dieux de l'Olympe (1 tuile noire Zeus, 2 tuiles bleues Poséidon, 2 tuiles vertes Artémis, 2 tuiles rouges Arès, 2 tuiles jaunes Apollon) ;

- 40 tuiles Attributs des Dieux (10 tuiles bleues Dauphin, 10 tuiles vertes Colombé, 10 tuiles rouges Bouclier, 10 tuiles jaunes Lyre).

Déroulement du jeu :

A/ Mise en place :

1) Chaque joueur prend en main les 12 tuiles d'une même couleur à 2 ou 4 joueurs ou 8 tuiles d'une même couleur dont une seule tuile Dieu de l'Olympe à 3 joueurs (les éventuelles tuiles restantes sont retirées du jeu).

2) La tuile noire Zeus est posée au centre de la table.

3) Le joueur le plus jeune commence à jouer puis l'on tourne dans le sens horaire.

B/ Tour de jeu :

1) A son tour de jeu, chaque joueur doit choisir

entre trois possibilités :

- soit il pose une de ses tuiles ;
- soit il pose une de ses tuiles puis déplace une tuile adverse ;
- soit il déplace une tuile adverse puis pose une de ses tuiles.

N.B. : poser une tuile est obligatoire, déplacer une tuile est facultatif.

2) Pose et déplacement d'une tuile :

- lorsqu'un joueur pose ou déplace une tuile, celle-ci doit venir toucher par un côté au moins ou un sommet au moins une tuile déjà posée ;
- la pose ou le déplacement d'une tuile ne doit jamais créer un carré virtuel dépassant la taille du carré final (5X5 à 2 ou 3 joueurs, 7X7 à 4 joueurs), que ce soit à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale ;
- une fois posées, les tuiles Dieu de l'Olympe sont inamovibles ;
- il est interdit de déplacer une de ses propres tuiles ;
- la pose ou le déplacement d'une tuile ne doit jamais créer plusieurs groupes de tuiles distincts (sans aucun lien).
- le déplacement d'une tuile (mais non la pose) ne doit jamais créer dans la construction du carré d'espace vide encadré au minimum par 4 côtés de tuiles distinctes.

N.B. : aussi longtemps qu'un axe du carré en construction a atteint sa dimension maximale (5 tuiles à deux et trois joueurs, sept tuiles à 4 joueurs), les bords extérieurs du carré virtuel sur l'axe en question sont considérés comme des côtés de tuile dans la détermination d'un encadrement.

C/ Fin du jeu :

Le jeu s'arrête quand plus aucun joueur n'a de tuile à poser.

Décompte des points de victoire :

Deux modes de décompte sont possibles (les joueurs choisissent en début de partie). Suivant le mode retenu, les stratégies pour l'emporter varient. Dans tous les cas, le vainqueur est celui qui marque le plus grand nombre de points.

N.B. : une tuile peut appartenir à plusieurs ali-



gnements d'un même joueur ; elle est comptabilisée dans chacun des alignements qu'elle compose.

Mode 1 :

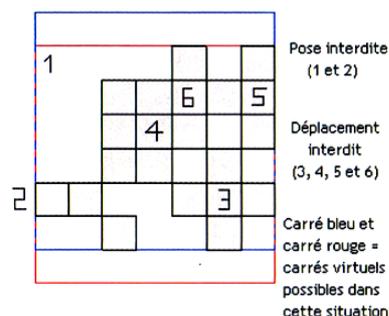
- Tout alignement (horizontal, vertical ou en diagonale) rapporte à son propriétaire autant de points qu'il comprend de tuiles : 3 points pour 3 tuiles, 4 points pour 4 tuiles, etc.

- Chaque joueur fait le compte de ses alignements.

- Le joueur qui occupe avec l'une de ses tuiles le centre du carré achevé double son total. A 2 joueurs, il ne double que son alignement le plus fort (s'il en a réussi plusieurs, il n'en double qu'un). Quand c'est la tuile noire Zeus qui occupe le centre du carré achevé personne n'obtient de bonus.

Mode 2 :

Partie à 4 joueurs
(couleur des tuiles indifférente)



Il est identique au mode 1 sauf que tout alignement (horizontal, vertical ou en diagonale) de 3 tuiles rapporte 1 point, de 4 tuiles 2 points, de 5 tuiles 4 points voire à quatre joueurs de 6 tuiles 8 points et de 7 tuiles (le rêve est permis) 16 points.

Gilles Lehmann dédie ce jeu à ses grands-pères Pierre et Paul qui ont toujours joué avec lui.



