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.



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



# LE JEU MERVEILLEUX ET PASSIONNANT POUR 2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 8 ANS

# PRINCIPE

Les joueurs essayent de placer intelligemment leurs tuiles de telle sorte que leur couleur soit prédominante dans les cercles qui se forment. Dès qu'un cercle est terminé, on y dépose les pions des couleurs dominantes. Si vous parvenez à être majoritaire sur un cercle, votre pièce est placée au sommet et vous êtes le seul joueur à marquer des points. Plus haute est la tour formée par les pions, plus de points elle rapporte.

# **MATÉRIEL DE JEU**

10 triangles noirs



# **PRÉPARATION**

Placer le plan de jeu entre les joueurs. Placer un triangle noir sur chacune des deux cases triangulaires rouges et mettre les triangles qui restent à côté du plan de jeu.

Chaque joueur reçoit les **21 pions** de sa couleur. Si n'y a que 2 ou 3 joueurs, les pions des couleurs non choisies sont malgré tout triées et disposées à côté du plan de jeu. Elles serviront comme couleurs neutres au moment de poser les pions (voir Pose des pions).

Chaque joueur pose un de ses pions comme **marqueur** sur la case rouge de départ de la piste de score. Les **tuiles en forme de losange** sont mélangées et placées face cachée à côté du plan de jeu.

# **TOUR DE JEU**

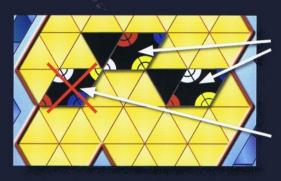
de score

Le plus jeune joueur (note du traducteur : ou le joueur dont le visage s'inscrit le mieux dans un losange) commence et retourne une tuile. Les tuiles doivent être disposées sur les cases triangulaires du plan de jeu. Puis le jeu se poursuit dans le sens horaire.

#### Les règles suivantes s'appliquent :

- La première tuile doit être placée de sorte qu'un de ses côtés soit adjacent à l'un des deux triangles noirs.
- Après quoi, toute nouvelle tuile doit être placée de sorte qu'un de ses côtés soit adjacent à une tuile déjà posée ou à l'un des deux triangles noirs.

- Si un trou d'une seule case se forme en plaçant une tuile, on le comble immédiatement avec un triangle noir.
- Si un cercle de couleur est terminé, les joueurs y placent leurs pions selon les règles de prédominance (voir **Pose des pions**).



Vous pouvez placer ici une tuile, puisqu'elle touche un triangle noir.

Vous ne pouvez pas placer une tuile ici, car elle ne touche le triangle noir que par un coin.



Vous pouvez placer une tuile ici puisqu'elle touche au moins une autre tuile (elle pourrait en toucher plusieurs).



Le trou qui s'est formé est immédiatement comblé par un triangle noir.

#### Intersections complètes:

dès que toutes les cases jaunes autour d'une intersection sont remplies par des tuiles ou des triangles noirs, on pose les pions des joueurs selon les règles de prédominance.





#### **Intersection centrale:**

l'intersection est entièrement entourée de tuiles ou de triangles et elle est comptabilisée.

#### Intersection sur un bord:

Il n'y a plus de case libre autour du point d'intersection où l'on pourrait poser une tuile. Le trou est comblé par un triangle noir puis l'intersection est comptabilisée.

#### Pose des pions

Les seuls joueurs qui peuvent poser un pion sur une intersection comptabilisée sont le joueur majoritaire et les joueurs en seconde position.

- On détermine d'abord le joueur en seconde position, qui pose un de ses pions sur l'intersection.
  - Si plusieurs joueurs sont seconds, ils posent tous un pion sur l'intersection (l'ordre est sans importance).
- Puis, le joueur majoritaire pose un de ses pions au sommet de la pile.

Important : un seul pion peut être au sommet. Si plusieurs joueurs sont majoritaires ex æquo, personne ne pose de pion sur l'intersection, ni les joueurs majoritaires ni ceux en seconde position. L'intersection reste vide.

#### **Important:**

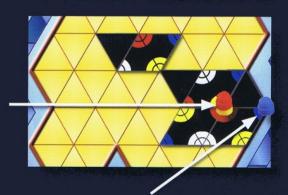
- Couleurs neutres: Quand on joue à deux ou trois, les pions des couleurs qui ne jouent pas sont posées selon les règles ci-dessus, si elles sont majoritaires ou secondes.
- On comptabilise toutes les intersection qui ont été terminée par la pose d'une tuile.



#### Exemple...

La tuile posée termine deux intersections.

...La première intersection est entourée de trois rouges, deux jaunes et un noir. Jaune commence par poser un pion puis Rouge pose son pion au sommet.

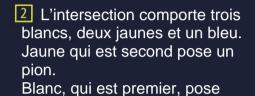


La seconde intersection, au bord, est entourée d'un bleu et d'un noir. Noir, qui n'est pas une couleur, est ignoré dans le décompte. Bleu, qui est majoritaire sans second, pose un pion bleu.

#### **Autres exemples**

1 Bleu et Rouge sont seconds et posent un pion sur l'intersection.

Jaune, qui est majoritaire avec deux parts, pose son pion au sommet de la pile.



son pion au sommet.

Bleu et Blanc sont premiers à égalité. Personne ne pose donc de pions sur l'intersection qui reste libre.

Blanc, qui est second, pose un pion.
Jaune, majoritaire, pose ensuite son pion au sommet de la pile.



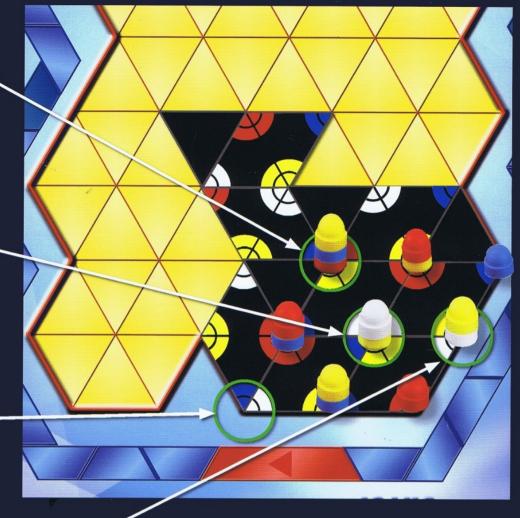








En fin de partie, les joueurs sont pénalisés pour chaque pion qu'ils n'ont pu poser. Il est donc important d'être second : on ne marque pas de points mais on réduit ses pénalités de fin de partie.



## Décompte des points sur la piste de score

Seul le joueur majoritaire marque des points. Une tour rapporte autant de points que le nombre de pions qui la constituent. La joueur majoritaire avance son marqueur d'autant de cases. Plusieurs marqueurs peuvent occuper une même case.

Si, par exemple, une tour ne comporte qu'un seul pion, le joueur concerné avance son marqueur d'une case.

Dans l'exemple, ci-dessous, Jaune qui est majoritaire sur une tour de deux pions vance son marqueur de deux cases.



#### La Bordure jaune d'or

Une tour ou un pion seul d'une intersection sur la bordure jaune d'or voit ses gains doubler !

Par exemple, un pion au sommet d'une tour de hauteur deux rapporte quatre points.

Le pion jaune a beau être tout seul, rapporte deux points car il est sur la bordure jaune d'or.

Bleu, qui est majoritaire sur une pile de deux, marque deux fois la hauteur, soit quatre points.

Rouge, qui n'est pas sur la bordure jaune d'or ne marque qu'un point.



#### **Notes**

- Si un joueur, en posant la dernière tuile, pose également son dernier pion, il gagne immédiatement.
- Si tous les pions d'une couleur neutre sont posés lors d'une partie à deux ou trois joueurs, la partie est immédiatement terminée. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points.
- Les pions neutres sont placés sur les intersection comme second ou majoritaire, mais le marqueur correspondant n'est pas déplacé.
- Il peut arriver qu'on manque de triangles noirs. Si cela arrive, on laisse la case vide mais on la considère comme occupée par un triangle noir. Quand on comptabilise une intersection avec une case vide, on considère cette case comme occupée par un triangle noir.
- Considération tactique : Si vous ne pouvez pas être majoritaire sur une intersection, vous pouvez parfois empêcher vos adversaires de marquer des points en plaçant une tuile de telle sorte que plusieurs joueurs soient majoritaires.

# **FIN DE LA PARTIE**

La partie se termine quand il n'est plus possible de poser de tuile. Chaque joueur compte alors combien il lui reste de pions inutilisés. Pour chaque pion qui lui reste, le joueur recule son marqueur d'une case sur la piste de score.

le joueur dont le marqueur est alors le plus avancé sur la piste de score est le vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a conservé le moins de pions.

#### Cas particulier

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur vient de poser son dernier pion. Il gagne automatiquement la partie sans tenir aucun compte de la piste de score.

# **VARIANTES**

## Jeu en équipes

Quatre joueurs peuvent décider de jouer en équipes. Les équipes sont composées des deux joueurs qui se font face. Leurs points sont additionnés en fin de partie.

## Mise en place alternative

Après quelques parties, vous pouvez décider de poser, au départ, les triangles noirs sur d'autres emplacements. Vous pouvez aussi décider de poser plus de deux triangles noirs.

Traduction française: François Haffner - http://jeuxsoc.fr



Autor: Günter Burkhardt, geboren 1961, lebt auf der Schwäbischen Alb zwischen Stuttgart und Ulm. Der Realschullehrer hat sich seit einigen Jahren beurlauben lassen, um sich ganz auf seine Arbeit als Spieleautor und Hausmann zu konzentrieren. Seinen Spielen liegen stets pfiffige Ideen mit überschaubarem Regelwerk zugrunde. Weitere beim KOSMOS Verlag erschienene Spiele von Günter Burkhardt sind u.a. Deutschland – Finden Sie Minden?, Globalissimo sowie das Kinderspiel Die Wilden Hühner und die Liebe. Redaktionelle Bearbeitung:
Bärbel Schmidts
Gestaltung:
SENSIT Communication, München
Autor und Verlag danken allen
Regellesern und Testspielern.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN

© 2008 KOSMOS Verlag Pfizerstraße 5–7 D-70184 Stuttgart Tel.: +49 711 2191-0 Fax: +49 711 2191-199 E-Mail: info@kosmos.de Web: www.kosmo<u>s.de</u>