

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



Würfel Express

Auteur : Steffen Renndorf

Éditeur : Stefan Brück

Design : CM

Illustration: Mago c/o Jutta Fricke

Ravensburger Spiele® No. 27 138 2

Traduction française : Paul Lequesne

Matériel

7 dés de couleurs

5 bandes (chacune de 2 à 6 cases de longueur) dans chacune des six couleurs des dés

1 bande numérotée, de 30 cases, en cinq tronçons

6 marqueurs de départ

But du jeu

Chaque joueur construit sa propre piste de course en assemblant bout à bout les bandes de couleur en fonction de ses jets de dés. Plus longs sont les tronçons ainsi constitués, mieux c'est ! Cependant, à trop vouloir s'étendre, on risque de s'étaler !

Ainsi Würfel Express conduit-il à une lutte acharnée pour progresser et gagner des places, lutte jusqu'au bout incertaine et passionnante. Le premier joueur à atteindre la 30^e case de la bande numérotée est déclaré vainqueur.

Mise en place

(Avant la première partie, tous les éléments du jeu doivent être détachés.)

La bande numérotée est assemblée et placée au milieu de la table. Elle comporte 30 cases ; les joueurs doivent atteindre la même longueur aussi vite que possible.

On distribue les marqueurs de départ. Chaque joueur en reçoit un qu'il pose à gauche ou à droite de la bande numérotée, au-dessous de la première case de celle-ci. (Voir sur la figure page 2 comment sont placés les marqueurs « carré » et « losange ».) Quand il y a moins de six joueurs, les marqueurs en surplus sont rangés dans la boîte.

Ces marqueurs servent uniquement de point de départ pour construire une piste parallèle à la bande numérotée. Tout au long de la course, ils resteront toujours à l'arrière de cette piste.

Les 30 bandes colorées sont triées par couleur et placées à portée de main. Si les joueurs sont moins de 4, certaines bandes doivent être écartées du jeu. À deux joueurs, on mettra de côté trois éléments de longueur 2, et trois de longueur 3, chacun d'une couleur différente. À trois joueurs, on écartera deux éléments de longueur 2 et deux de longueur 3, chacun encore une fois d'une couleur différente.

Les 7 dés sont disposés à portée de main, prêts à être utilisés.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. Ensuite la partie continue dans le sens horaire jusqu'à ce que le vainqueur soit désigné.

À chaque tour, les joueurs ont droit de lancer les dés trois fois.

À son tour, le joueur actif lance les sept dés. Il peut alors en écarter autant qu'il le désire et relancer les autres. Après ce second lancer, il peut en écarter encore, et relancer une dernière fois.

Il est possible, si on le désire, de reprendre des dés précédemment écartés pour les relancer.

L'on n'est pas tenu de relancer trois fois les dés : on peut fort bien s'arrêter après le premier ou le second lancer.

Évaluation du tour

Quand il a fini de lancer les dés, le joueur actif évalue son résultat. Il peut prendre la bande de couleur correspondant à son lancer et l'ajouter au bout de sa piste. Un joueur peut prendre plusieurs tronçons au même tour. Il est alors libre de les ranger dans l'ordre qu'il veut. Si un tronçon n'est pas disponible, le joueur est en droit d'en prendre un plus court de même couleur. Mais si aucun tronçon plus court n'est disponible, tant pis pour lui !

Le joueur place le tout premier tronçon de sa piste de manière que le bas soit à même hauteur que le bas de la case 1 de la bande numérotée. Les tronçons suivants sont ajoutés bout à bout, pour former une piste continue (Voir figure page 2)

Exemple : Anna a obtenu les dés montrés sur la figure en haut de la page 4. Elle est en droit de prendre le tronçon 3 rouge et le 2 vert. Comme le 3 rouge n'est pas disponible, elle prend le 2 rouge à la place (si le 2 rouge n'était pas non plus disponible, les dés rouges seraient perdus).

Un seul tronçon par couleur !

La piste de chaque joueur ne peut être composée que d'un seul tronçon de chaque couleur.

En revanche, chacun peut, lors de son tour et avant de lancer les dés, choisir n'importe quel nombre de tronçons au début de sa piste et les défausser. Il déplacera alors son marqueur pour qu'il aille toucher les tronçons restants. (Voir illustration page 4). Chaque joueur doit cependant toujours conserver au moins une bande de couleur pour marquer l'extrémité de sa piste de course.

Note : pour chaque bande de couleur écartée de cette manière, le joueur actif doit renoncer à l'un des sept dés dont il dispose et se voit contraint, par conséquent, de jouer avec nombre réduit de dés.

Exemple (voir figure en haut de la page 4) : comme la piste de Ben comprend déjà cinq couleurs, il ne peut plus utiliser que des dés verts. Aussi décide-t-il de défausser les bandes blanche et rouge. Il écarte alors deux dés (un par bande défaussée) et ne lance que cinq dés. Enfin, il avance son marqueur jusqu'à la bande bleue.

Précision : si un joueur obtient des dés correspondant à une ou plusieurs des bandes qu'il vient de défausser, il peut reprendre celles-ci pour les ajouter à sa piste.

Tronçons volés

Au lieu de prendre les bandes de couleurs dans la réserve, les joueurs peuvent les dérober à leurs adversaires. Toutefois on ne peut voler, lors de son tour, qu'un seul tronçon à chacun des autres joueurs, et encore seulement celui placé juste après leur marqueur.

Si un joueur ne possède qu'un seul tronçon, celui-ci ne peut lui être dérobé.

Il est également permis de prendre une partie des tronçons dans la réserve et les autres à ses adversaires.

Note : quand un tronçon est volé, le joueur victime du larcin doit reculer les autres éléments de sa piste jusqu'à son marqueur.

Exemple (voir figure page 5) : Cécilia a obtenu trois dés rouges, trois dés verts et un dé jaune. Elle pourrait prendre dans la réserve les deux tronçons 3 vert et 3 rouge, mais elle préfère prendre le 2 vert de Ben. Ce dernier recule sa piste de deux cases en arrière.

Aucun dé valide ?

Si un joueur, après trois lancers, n'est en mesure de prendre aucun tronçon, ni dans la réserve, ni aux autres joueurs, il se voit contraint de rendre le dernier tronçon de sa piste.

Si celle-ci ne compte qu'un seul élément, au lieu de le défausser, il le recule, en même temps que son marqueur, d'un nombre de cases égal à sa longueur, sans toutefois dépasser le point de départ.

Exemple (voir figure page 6) : Dieter a manqué de chance, ses dés ne lui permettent de prendre aucune bande de couleur. Comme sa piste ne comprend qu'un unique tronçon bleu de 3 cases, au lieu de le défausser, il déplace tronçon et marqueur de 3 cases vers l'arrière.

Avantages pour la lanterne rouge

Le joueur le plus éloigné du but jouit de deux avantages :

- S'il n'obtient aucun dé valide, il n'est soumis à aucune pénalité.
- Si un tronçon lui est dérobé, il avance son marqueur jusqu'au reste de piste, au lieu de reculer celle-ci jusqu'à son marqueur.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la dernière place, tous bénéficient des avantages que confère le fait d'être lanterne rouge.

Fin de la partie

Dès que la piste d'un joueur atteint ou dépasse la case 30, la partie prend fin et le joueur en question est déclaré vainqueur. Les places des autres joueurs sont déterminées par leur distance au but.