

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# Baubyron

Un jeu de Reinhold Wittig  
© 1981 Karin Wittig, Edition Perlhuhn

Baubyron est un jeu de dés pour 3 à 6 joueurs qui se joue en trois dimensions. Le but du jeu est d'atteindre le point le plus haut avec l'une de vos pièces.

## Contenu

48 blocs de construction  
6 pions rouges de blocage  
6 pions de chacune des 6 couleurs  
1 dé

## But du jeu

Un joueur gagne dès qu'il atteint le sommet de la construction avec un de ses pions, et le jeu s'arrête.

## Le plateau

Les joueurs construisent ensemble le plateau de jeu à l'aide des blocs. Le côté court d'un bloc vaut une case. Le côté long vaut deux cases.

Un mouvement vertical coûte des points supplémentaires.. Pour monter d'un étage, c'est à dire de l'épaisseur ou de la demi-hauteur d'un bloc, cela coûte 2 points. Pour monter de la hauteur totale d'un bloc, cela coûte 4 points. La descente demande le même coût que la montée.

Monter d'un étage pour atteindre un palier supérieur coûte donc trois points : 2 pour monter, et 1 pour se déplacer sur le bloc.

## Mise en place

Les joueurs créent ensemble l'aire de jeu. Elle doit respecter les principes suivants.

Un point élevé doit être clairement le but du jeu.

Il doit y avoir des entrées qui ne se trouvent qu'à un étage au dessus du niveau de la table. Il ne faut pas créer trop d'entrées pour que le jeu fonctionne bien.

Il ne doit jamais y avoir un dénivelé supérieur à la hauteur d'un bloc, soit 4 mouvements. Ainsi, il est toujours possible de monter en dépensant 5 points.

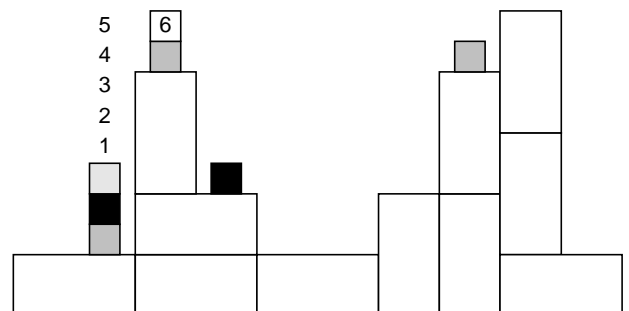
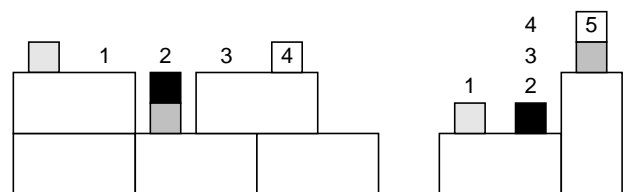
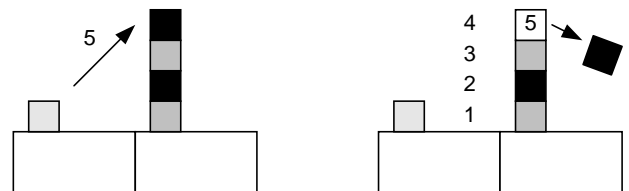
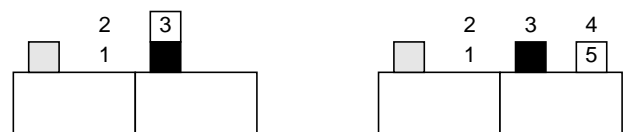
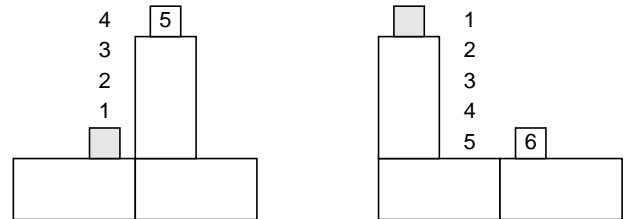
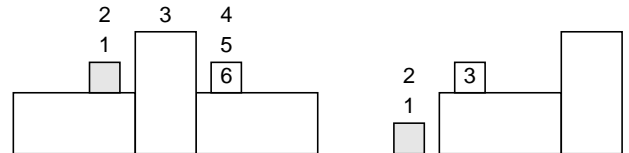
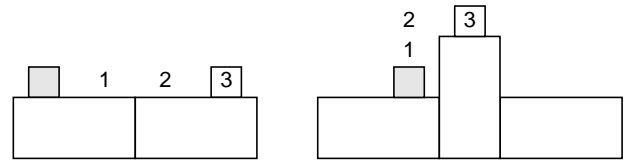
Vous pouvez utiliser une partie des blocs seulement si vous souhaitez une partie plus courte.

## Les pions rouges

Ils sont dispersés sur le plateau par les joueurs. Les pions rouges peuvent être déplacés par tous les joueurs et appartiennent à tous. Ils servent à bloquer ou gêner les autres joueurs. Un joueur qui expulse un pion rouge du jeu le récupère et pourra le réintroduire plus tard dans le jeu par l'une des entrées.

## Déroulement du jeu

Jetez le dé, puis déplacez l'un de vos pions du nombre exact de cases indiqué par le dé. Si vous ne pouvez pas utiliser le nombre indiqué, votre tour est terminé (par exemple, si au premier tour vous tirez 1 ou 2 et que vous ne pouvez introduire aucune pièce dans le jeu).



## Mouvement

Vous devez toujours utiliser la totalité des points du dé, en comptant aussi les points dépensés pour les mouvements verticaux.

Vous pouvez monter sur un autre pion, ou un pion rouge. Pour monter sur une pièce, il faut dépenser un point de mouvement vertical. S'il vous faut monter sur une pile de pions, cela vous coûte autant de déplacement verticaux que de pièces en hauteur. Cela ne coûte rien de pousser un pion adverse. De la sorte, vous pouvez prendre sa place au dessus d'une pile de pions.

Une pile de pions ne peut jamais dépasser 5 pions en hauteur. Lorsqu'un cinquième pion veut monter sur une pile, il doit dépenser 4 pour monter, puis il se déplace horizontalement en éjectant le pion au sommet de la pile. Le pion éjecté est rendu à son propriétaire qui pourra le réintroduire plus tard à son tour dans le jeu.

Les pions qui ne se trouvent pas au sommet d'une pile ne peuvent pas bouger.

Exception : Un joueur qui tire « 1 » au dé peut prendre l'un de ses pions bloqués dans une pile et remplacer le pion au sommet de la pile qui est alors éjecté du jeu et rendu à son propriétaire. Le tour du joueur se termine alors. Si le pion expulsé est un pion rouge, il est récupéré par le joueur lui-même.

## Fin de la partie

Quand un joueur amène un pion au sommet, il gagne la partie.

## Exemples de constructions :

