

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**



● **Tir de la ZBall :**

La pichenette consiste à propulser la ZBall, qui est posée sur la piste, à l'aide d'un doigt que l'on relâche d'un coup (images 3 à 3a). Lorsque la ZBall s'arrête, le joueur place son BISIKLE derrière celle-ci. L'avant du socle du BISIKLE est au contact de la ZBall dans le sens de la piste. Le joueur doit placer son BISIKLE de sorte qu'il reste toujours un passage pour la ZBall. Il ne doit pas bloquer la piste avec son BISIKLE. La ZBall peut effectuer des sauts et des envois à condition qu'elle suive toujours le tracé de la piste. Si la ZBall est coincée contre un obstacle ou une barrière, le joueur a le droit de l'écarter de la largeur de son pouce pour pouvoir jouer.

Sortie de piste :

Avant de tirer, placer un drapeau au niveau de l'emplacement de la ZBall. Si la ZBall sort de la piste (même si elle revient sur la piste après en être sortie), le BISIKLE reste à l'endroit où était son drapeau et le joueur perd son tour. Si la ZBall sort de la piste après avoir fait chuter un BISIKLE, c'est une sortie de piste et le joueur perd son tour. Si la ZBall sort de la piste après avoir passé la ligne d'arrivée, c'est une sortie de piste et le joueur perd son tour.

Chute de BISIKLE :

Si la ZBall fait tomber un BISIKLE, le joueur place son BISIKLE à l'arrière de celui qu'il a fait tomber. Si plusieurs BISIKLES chutent au passage de la ZBall, le joueur place son BISIKLE à l'arrière de celui qui a été le premier touché par la ZBall. Les BISIKLES tombés sont remis en place à l'endroit où ils se trouvaient.

Ligne d'arrivée :

Le passage complet de la ligne d'arrivée est nécessaire pour gagner. Si plusieurs joueurs passent la ligne d'arrivée au dernier tour, le vainqueur est celui qui est allé le plus loin après la ligne d'arrivée.

Plusieurs courses sont possibles :

🏁 **Course n°1 : Course poursuite**

But du jeu : amener son BISIKLE à passer le premier la ligne d'arrivée.

Début de partie :

Après avoir configuré la piste, tous les BISIKLES sont placés derrière la ligne de départ. L'ordre de départ des joueurs est déterminé par tirage au sort. Par la suite, chaque nouveau tour commence par le joueur le plus avancé sur la piste (le coureur de tête), suivi du deuxième, etc., et se finit par le dernier. Lorsque tous les joueurs ont lancé la ZBall, le tour suivant démarre.

🏁 **Fin de partie :**

Le gagnant est celui qui passe en premier la ligne d'arrivée à la fin du circuit choisi.

🏁 **Course n° 2 : course en équipe**

But du jeu : obtenir un maximum de points pour son équipe.

Début de partie :

Constituer des équipes. Choisir des passages intermédiaires (col, sortie de virage, etc ...) et les matérialiser par des drapeaux placés en bordure de piste. Le jeu se déroule comme pour la course poursuite. Les points de chaque BISIKLE sont comptabilisés aux passages intermédiaires et au passage de la ligne d'arrivée. Passages intermédiaires : 3 points au premier BISIKLE, 2 points au deuxième BISIKLE, 1 point au troisième BISIKLE. Ligne d'arrivée : 5 points au premier BISIKLE, 3 points au deuxième BISIKLE, 2 points au troisième BISIKLE et 1 point au quatrième BISIKLE.

🏁 **Fin de partie :** Tous les BISIKLES doivent franchir la ligne d'arrivée.

Chaque équipe accumule les points de ses BISIKLES. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points au total.

🏁 **Course n° 3 : contre la montre**

But du jeu : parcourir le circuit en un minimum de coups.

Chaque joueur fait un parcours complet seul. On compte le nombre de coups qui lui auront été nécessaire pour traverser la ligne d'arrivée. Après avoir traversé la ligne d'arrivée, l'endroit où la ZBall s'arrête est matérialisé par un drapeau. Le vainqueur est le joueur qui a parcouru la piste en un minimum de coups. En cas d'égalité de nombre de coups, le vainqueur est celui dont la ZBall sera allée le plus loin après le passage de la ligne d'arrivée.

Comment Jouer ?

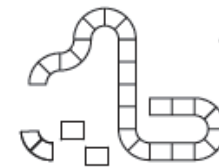
How to play ?

¿Como jugar ?

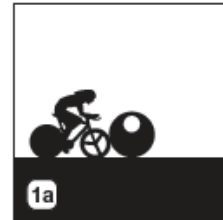
So wird gespielt ?

Come si gioca ?

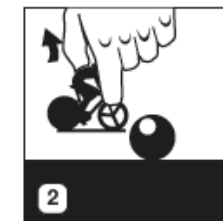
Hoe te spelen ?



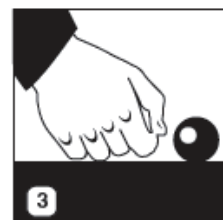
- Donner au circuit la forme désirée.
- Set up the track as you prefer.
- Configura la pista como tu quieras.
- Rennbahn in gewünschte Form bringen.
- Configurare la pista.
- De gewenste vorm aan het circuit geven.



- Placer la ZBall devant son BISIKLE.
- Put the ZBall in front of the BISIKLE.
- Coloca el ZBall en frente de tu BISIKLE.
- ZBall vor den BISIKLE legen.
- Porre la ZBall davanti al suo BISIKLE.
- De ZBall voor de BISIKLE plaatsen.



- Retirer le BISIKLE de la piste.
- Remove the BISIKLE off the track.
- Remueve el BISIKLE de la pista.
- BISIKLE von der Rennbahn nehmen.
- Togliere il BISIKLE dal circuito.
- De BISIKLE uit de piste weghalen.



- Tirer en faisant une pichenette.
- Flick the ZBall with your finger.
- ZBall mit dem Finger anschubsen.
- Dale un golpecito a el ZBall con tu dedo
- Fare un buffetto sul ZBall.
- Schieten door een tik met de vingers te geven.