

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**



L'OEIL

DEUX JOUEURS

L'aire de jeu se compose de carrés de couleur situés à l'intérieur d'un cercle. Ces carrés sont de 8 couleurs différentes et il y a 4 carrés de chaque couleur. Les limites des carrés sont formées par 2 roues en spirale. Lorsque l'on tourne les roues, le tableau se transforme en un nouveau dessin. Il y a 4 dessins différents : des spirales longues, des spirales courtes, des lignes droites et des cercles. Il y a 4 zones d'indication sur le côté du tableau, une pour chaque joueur, qui sont utilisées par les joueurs pour indiquer quelles couleurs ils ont pris.

LE GAGNANT: C'est le premier joueur qui réussit à ramener quatre de ses pions sur sa propre couleur.

1. Chaque joueur choisit six pions rouges ou bleus.
2. Les joueurs, après avoir décidé qui commence doivent, chacun à leur tour, placer l'un de leurs pions sur les carrés dont la couleur n'a pas encore été choisie (mais pas sur les roues). Et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun des 2 joueurs ait placé ses six pions.
3. Le nombre de coups dont dispose un joueur à chaque tour dépend du nombre de pions qu'il a, en début de tour, sur des carrés de même couleur (par exemple : 3 sur l'orange, 2 sur le bleu et 1 sur le vert, ce sera 3 coups. On ne tient compte que du chiffre le plus élevé).
4. Un joueur, quand son tour arrive, peut déplacer ses pions et/ou tourner les roues dans n'importe quelle direction en les combinant comme il l'entend, mais en ne dépassant pas le nombre de coups autorisés.
5. Les pions peuvent être déplacés le long des rangées ou des diagonales constituées par les carrés de couleur. Un pion ne peut pas enjambrer un autre pion ou se placer dans une case déjà occupée. Se déplacer d'un carré compte pour un coup.
6. On peut tourner les roues dans le sens des aiguilles d'une montre ou inversement, mais d'un cran à la fois. La roue effectuée en 16 crans une révolution complète. Chaque cran compte pour un coup.
7. Si, arrivé à son tour, un joueur a 4 de ses pions sur 4 carrés de même couleur, il contrôle alors cette couleur et il doit placer le pion de marquage de la couleur prise sur sa zone d'indication.
8. Si, avant de jouer, on constate que des pions adverses se trouvent sur les couleurs que l'on contrôle, on pourra déplacer chacun de ces pions sur des carrés inoccupés.

NOTE 1 : La couleur que s'est attribuée en début de partie un joueur, peut tomber sous le contrôle de son adversaire au cours de la partie ; le joueur ne pourra alors gagner qu'en déplaçant ses 4 pions d'origine en un seul tour.

NOTE 2 : En plaçant un des pions sur l'un des carrés les plus au centre ou les plus à l'extérieur, un joueur peut limiter le mouvement des roues à des fins tactiques.

REGLES FACULTATIVES

1. Un joueur est déclaré vainqueur si il peut ou bien ramener ses pions ou bien contrôler la couleur de ses adversaires.
2. Le premier joueur qui contrôle un nombre convenu de couleurs est déclaré vainqueur.
3. Chaque joueur désigne 3 couleurs, le premier joueur qui s'empare de l'une de ces couleurs est déclaré vainqueur.

TROIS JOUEURS

Il se déroule comme le jeu à deux, sauf :

1. Chaque joueur ne dispose que de quatre pions.
2. Une couleur du tableau est prise et contrôlée quand un joueur a trois de ses pions sur cette couleur.
3. Une couleur du tableau ne peut pas être prise si le pion d'un autre joueur se trouve sur cette couleur.
4. Un joueur est éliminé si sa propre couleur est prise.

QUATRE JOUEURS

Il se déroule comme le jeu à deux, sauf :

1. Chaque joueur ne dispose que de trois pions.
2. Une couleur du tableau est prise et contrôlée quand un joueur a deux de ses pions sur cette couleur.
3. Une couleur du tableau ne peut pas être prise si le pion d'un autre joueur se trouve sur cette couleur.
4. Un joueur est éliminé si sa propre couleur est prise.

POUR LES JOUEURS DE CAPACITE INEGALE

Chaque joueur dispose d'un nombre convenu de couleurs qu'il doit prendre pour gagner. Meilleur le joueur est, plus il doit prendre de couleurs.
N.B. Il n'est pas essentiel pour les joueurs de s'emparer de leur propre couleur.

POUR LES ENFANTS, DEUX/TROIS/QUATRE JOUEURS

Le premier joueur qui s'empare d'un groupe de couleurs est déclaré vainqueur.

REGLES ANNEXES POUR DEUX JOUEURS

Il se déroule comme le jeu à deux, sauf :

1. On attribue à chaque couleur une catégorie de questions. Si il n'y a pas suffisamment de catégories de questions pour les 8 couleurs, alors les couleurs en trop équivalent à des "jokers" et on peut choisir n'importe quelle catégorie quand on tombe sur elles.
2. Chaque joueur ne dispose que de quatre pions.
3. Avant de pouvoir placer un pion sur les tableaux, le joueur doit répondre correctement à la question correspondant à la couleur sur laquelle le pion va être placé.

4. Une fois le pion posé, il suffit de répondre correctement à la question pour pouvoir déplacer son pion vers une couleur sur laquelle le joueur n'a pas d'autre pion quand son tour arrive.
5. Les joueurs peuvent déplacer leurs pions avant de les poser tous les quatre sur le tableau on essayer de placer un pion seulement quand leur tour arrive.
6. Quand un joueur a quatre pions sur la même couleur, il doit répondre correctement à la question de la catégorie correspondante avant de pouvoir revendiquer ce groupe de couleurs. Il a la possibilité de le faire au cours du même tour.

REGLES ANNEXES POUR TROIS JOUEURS

Comme précédemment pour deux joueurs, sauf :

1. Un joueur est éliminé si sa propre couleur est prise.

REGLES ANNEXES POUR QUATRE JOUEURS

Comme précédemment pour deux joueurs, sauf :

1. Les joueurs ne disposent que de trois pions.
2. Il suffit de trois pions sur une couleur pour la contrôler.
3. On ne peut pas prendre une couleur si sur l'un de ses carrés se trouve un pion adverse.
4. Un joueur est éliminé si sa propre couleur est prise.

L'OEIL EN SOLITAIRE

OBJECTIF : Prendre les 8 groupes de couleur.

1. On place 6 pions sur le tableau dans la position indiquée sur le diagramme.
2. Lors du premier coup, 1 pion peut être déplacé d'un carré ou alternativement l'une des roues peut être déplacée d'un cran.
3. Pour tous les coups suivants, il ne sera possible de déplacer un pion que lorsqu'il y a un ou plusieurs pions sur des carrés de la même couleur que le pion qui va être déplacé. Le pion peut alors être déplacé, d'un carré seulement, le long d'une rangée ou d'une diagonale.
4. Une roue peut être déplacée d'un cran au lieu de déplacer un pion.
5. Un groupe de couleurs est pris quand il y a un pion sur chacun de ses 4 carrés.
6. Une fois qu'un pion s'est emparé d'une couleur, la couleur qui va ensuite être prise devra l'être sur un dessin différent. Une fois que 4 couleurs ont été prises, le premier dessin peut être réutilisé avec les autres couleurs successivement.
7. Si après un coup, les 6 pions se trouvent sur des couleurs différentes, il est impossible de continuer et le jeu est terminé.