

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Das glorreiche Manöver – Les Glorieuses Manœuvres

Un jeu de Roland Siegers publié par Schmidt Spiel + Freizeit, 1992

Traduction française par François Haffner pour jeuxsoc.fr



Contenu

- 1 plan de jeu
- 1 dé
- 19 bidasses en 4 couleurs
- 10 pièces de prime spéciale (4 noirs et 6 blanches)
- 3 pièces grises de gratification

Mise en place

Distribuer les pièces comme suit

- 2 joueurs : 6 bidasses rouges et jaunes
- 3 joueurs : 4 bidasses, ajouter les bleus
- 4 joueurs : 3 bidasses, ajouter les verts

Placer les pièces noires, grises et blanches sur le plan de jeu sur les cases de couleur rose (pas les cases blanches en début et fin de piste).

Suggestion de mise en place :

- Pièces noires sur 12, 20, 47 et 65
- Pièces blanches sur 8, 24, 31, 36, 60 et 74
- Pièces grises sur 25 (1), 40 (2) et 55 (3)

Les valeurs des bidasses n'ont pas d'importance dans le jeu de base. En revanche, la valeur des pièces grises en a.

Les joueurs à tour de rôle placent un bidasse dans la caserne. Le nombre dans la caserne n'a pas d'importance au début de la partie.

Placement initial

Pour commencer, chaque joueur lance le dé et déplace un bidasse de la caserne vers la case de la piste correspondant à la valeur du dé. Tous les bidasses vont de la caserne vers la case 1 si le 1 est tiré, vers le 2 si le 2 est tiré, etc.

Il est possible d'empiler les bidasses mais une pile ne peut excéder une hauteur de 3. Si le dé indique une case qui contient déjà une pile de 3, on rejette le dé.

Une fois que tous les bidasses ont fait leur mouvement initial, le dé est retiré du jeu : il ne servira plus.

Mouvement

Les joueurs doivent déplacer tous les bidasses qu'il est possible de déplacer.

Si le bidasse est seul ou en haut d'une pile, il est libre de se déplacer. Si le déplacement d'un bidasse en haut d'une pile expose un autre bidasse de ce joueur, il doit aussi déplacer ce bidasse nouvellement découvert.

Note du traducteur : il n'est pas précisé ce qui se passe si un bidasse vient recouvrir un de ses camarades qui ne s'est pas encore déplacé ; mon avis est que ce type de manœuvre est assez curieux mais légal et que dans ce cas le bidasse bloqué par son camarade ne se déplacera pas à ce tour.

Les bidasses doivent avancer d'un nombre de cases compris entre 1 et le déplacement maximum autorisé, c'est le joueur qui décide. Les bidasses peuvent être déplacés dans n'importe quel ordre.

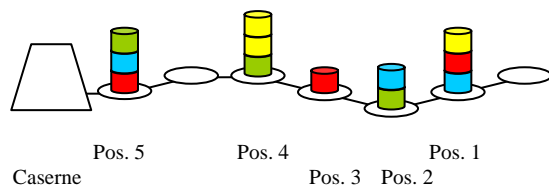
Les bidasses peuvent finir leur déplacement sur d'autres bidasses. La seule restriction est que les piles ne peuvent pas dépasser une hauteur de 3 (pion blanc ou noir compris), il est donc interdit de terminer un déplacement en créant une pile de 4.

Déplacement maximum

Position dans la course

Le mouvement d'une pièce dépend d'abord de sa position dans la course. Le ou les bidasses en première position avancent d'une case, celui ou ceux en deuxième position de deux cases, etc. Les cases vides n'ont pas d'importance. Plusieurs bidasses de la même couleur sur une case sont considérés comme étant à la même position. Les pièces noires, blanches et grises ne comptent pas.

Exemple :



Jaune possède un pion en première position (il peut avancer d'une case) et 2 pions en quatrième position (Le pion supérieur peut avancer de 4 cases). Vert peut bouger son pion sur la case 1, juste à la sortie de la caserne, jusqu'à 5 cases.

Bonus de hauteur

Un bidasse reçoit un bonus multiplicateur égal à sa position dans la pile.

Un bidasse au niveau 1 (directement sur le plan de jeu) reçoit un bonus multiplicateur x1. Un bidasse placé au niveau 2 (sur un autre bidasse, une pièce blanche ou une pièce noire) reçoit un bonus multiplicateur x2. Un bidasse placé au niveau 3 reçoit un bonus multiplicateur de x3.

Bonus de base

S'il se trouve sur une pièce blanche, le bidasse reçoit un bonus de x2. S'il est sur une pièce noire, il reçoit un bonus x3.

Les positions et bonus se multiplient. Ainsi, si un bidasse est en 4e position sur une pièce noire (donc au niveau 2), il pourrait avancer de 4 (position) x 2 (hauteur) x 3 (bonus spécial pour le noir) soit 24 cases.

Pièces grises

Les pièces grises sont gagnées par le premier joueur qui atterrit sur elles et rapportent leur valeur à la fin de la partie.

Arrivée à la caserne et fin du jeu

Le premier bidasse à arriver dans la caserne est placé sur la case 12 et rapporte 12 points de victoire. Le bidasse suivant va sur le 11, etc. Le dernier bidasse est placé sur la case 1 dès que la case 2 est occupée par l'avant-dernier bidasse.

Le gagnant est le joueur avec le plus grand total.

Variantes

On tient maintenant compte de la valeur des bidasses. En dehors de cela, le reste des règles est inchangé.

Variante 1 :

Bonus pour les troupes disciplinées

Le joueur qui amène ses bidasses dans l'ordre juste (1, 2, 3...) à la caserne double son score à la fin de la partie. Les bidasses d'une troupe doivent atteindre la cour de caserne l'un après l'autre selon leurs numéros (le bidasse 1 avant le bidasse 2; le 2 avant le 3 etc.) Les bidasses d'autres couleurs arrivés dans l'intervalle n'ont pas d'importance.

Variante 2 :

Sanctions pour les indisciplinés

Dans cette variante, l'ordre juste doit être respecté à l'arrivée dans la cour de la caserne. Si un bidasse atteint « trop tôt » le but, il est placé sur la plus petite case libre de la caserne, c'est-à-dire en partant de 1 et non de 12.

Exemple :

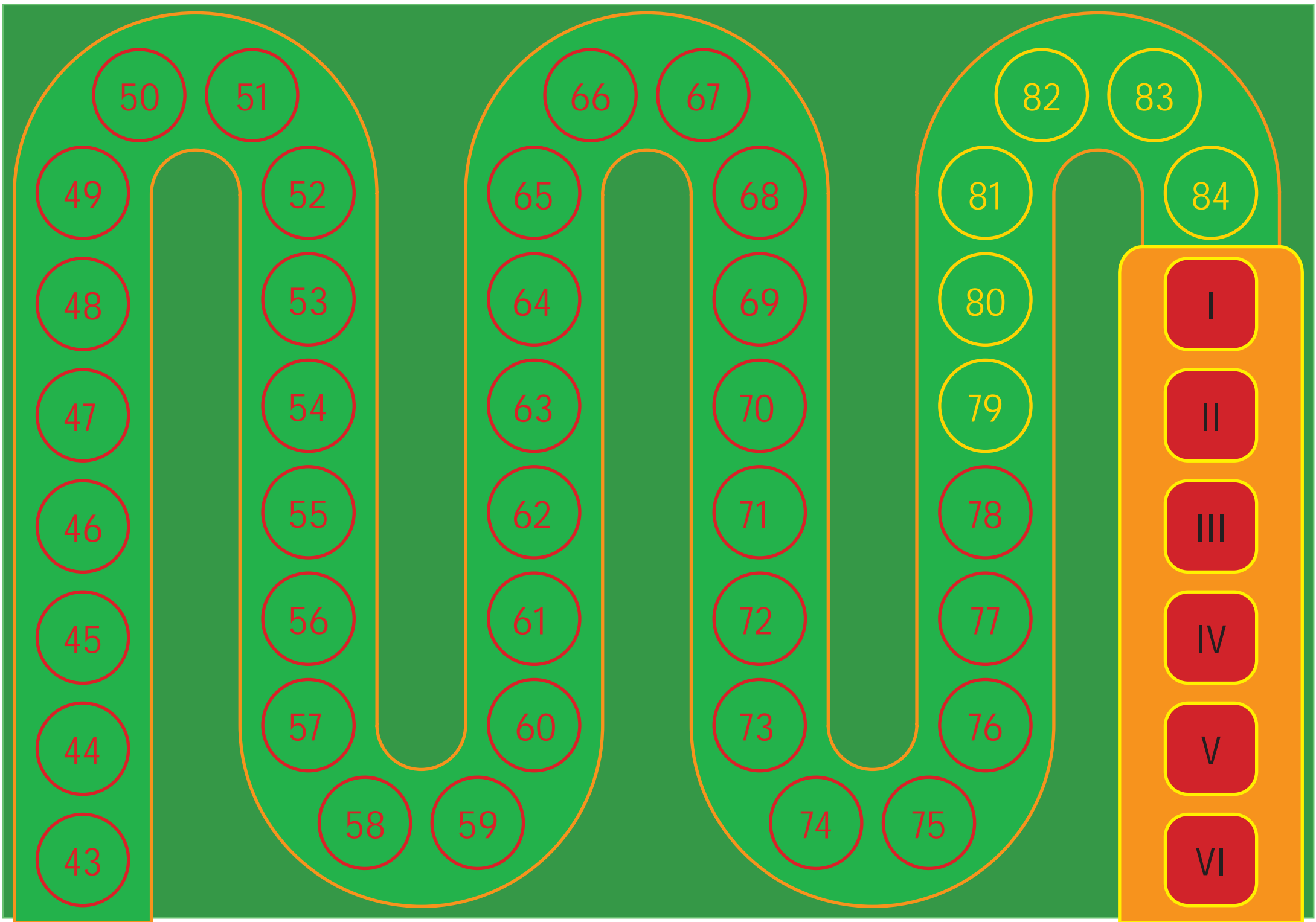
Le bidasse vert numéro 2 arrive le premier à la caserne, donc pas à son tour prévu. En représailles, il est placé sur la case 1.

Ensuite arrive le bidasse bleu numéro 1 : il est félicité pour son exactitude et est placé sur la case 12.

Puis vient le bidasse vert numéro 1 : il est en retard et se trouve donc envoyé sur la plus petite case libre, la case 2.

Enfin, le bidasse vert numéro 3 arrive : il est le troisième de sa troupe à rejoindre la caserne ; son sergent écrase une larme de plaisir et lui enjoint de se placer sur la case la plus haute disponible, soit la case 11.





50

51

49

52

48

53

47

54

46

55

45

56

44

57

43

58

59

66

67

65

68

64

69

63

70

62

71

61

72

60

73

74

75

82

83

81

84

80

79

78

77

76

I

II

III

IV

V

VI