

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Une gondole est considérée comme sortie de la lagune quand elle a atteint l'un de ces quatre points, et *que sa proue*, une fois que le joueur l'a laissée tomber sur le disque jaune, *se trouve alors tournée vers l'extérieur du tableau de jeu*. Sinon le joueur devra essayer de sortir par l'un des trois autres points de sortie du tableau.

REMARQUES

1^o) La proue de la gondole se trouve à l'opposé de l'endroit où se tient le gondolier.

2^o) Quand une case est occupée par une gondole, aucune autre gondole ne peut l'occuper ou la franchir. Elle doit donc obligatoirement s'arrêter à la case précédente.

3^o) Les joueurs doivent avancer de case en case uniquement dans les canaux, c'est-à-dire entre les murs rouges, et ne peuvent en aucun cas franchir ces derniers.

4^o) Il est recommandé de poser le tableau de jeu sur une table ou toute autre surface plane, à l'exception d'une surface métallique.



CAPIEPA

27, Avenue Pierre Ier de Serbie
PARIS XVI

Le Gondolier



CAPIEPA

Le Gondolier

Ce jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

BUT DU JEU :

Le gagnant est le joueur qui réussit le premier à faire sortir sa gondole du tableau de jeu, figurant une lagune, par l'un des quatre points de sortie donnant sur le grand large, chacun correspondant à l'une des quatre cases périphériques comportant un disque jaune.

LES GONDOLES

Chaque joueur choisit une gondole. Chaque gondole est aimantée et possède un socle en plastique amovible de couleur différente et qui peut être adapté à toute autre gondole.

De plus, chaque gondole est aimantée différemment de telle sorte que, placée sur les disques jaunes du tableau de jeu, elle prend une orientation qui lui est propre, et qui correspond à l'un des quatre points cardinaux. Afin de renouveler l'intérêt du jeu à chaque partie, les joueurs pourront intervertir les socles des gondoles modifiant ainsi d'une manière imprévisible l'orientation que chacune d'entre elles prendra, au contact des disques jaunes.

Le Gondolier est le seul jeu dont le mécanisme est susceptible de se renouveler ainsi à chaque partie, ce qui le rend particulièrement attrayant.

LA PARTIE

Chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie. Dans le cas où deux joueurs tirent le même chiffre maximum, ils tirent à nouveau jusqu'à ce que l'un d'entre eux obtienne un chiffre plus élevé que l'autre.

Le joueur situé à gauche de celui qui commence, joue ensuite, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

La case de départ est la case centrale, comportant un disque rouge, qui est le seul à ne pas être aimanté.

Le premier joueur fait progresser sa gondole d'un nombre de cases égal au chiffre indiqué sur le dé, et en direction d'un des quatre points de sortie de son choix. Mais le joueur suivant devra obligatoirement faire progresser la sienne à partir du point de sortie situé immédiatement à droite de celui choisi par le premier, et ainsi de suite :

Exemple : si le premier joueur a choisi le Nord, le deuxième doit choisir l'Est, le troisième le Sud et le dernier l'Ouest.

Quand une gondole arrive sur l'un des huit disques jaunes, le joueur doit la laisser tomber légèrement sur ce disque de telle manière que, par suite de l'orientation de l'aimantation elle puisse éventuellement changer de direction. Si le cas se produit, le joueur est tenu de faire avancer sa gondole dans la nouvelle direction d'autant de cases qu'il lui reste encore de points, compte tenu du chiffre obtenu au dé.

Chaque joueur lance le dé à son tour et le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à sortir le premier de la lagune par l'un des quatre points de sortie décrits plus haut.