

***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 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)***

**ESCALE À JEUX**



# Groovy

## Règle originale du jeu

Ce jeu consiste à faire rouler des billes le long des sillons pour les diriger vers le but adverse. Pour ce faire, les joueurs soulevent et tournent des tuiles ou inclinent le jeu.

## Règle du jeu

1. Placez le jeu sur la base arrondie - voir la figure n°1.

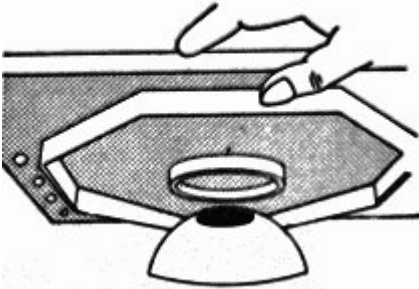


Figure n° 1

2. Placez le jeu entre les joueurs, de sorte que les buts soient devant eux. Les joueurs se font face.
3. Mettez en position exacte les 24 tuiles carrées (voir la figure n° 2). Les rayures des tuiles doivent correspondre avec les lignes du jeu. Les lettres indiquent la forme des tuiles et n'ont aucune utilité dans le jeu lui-même.

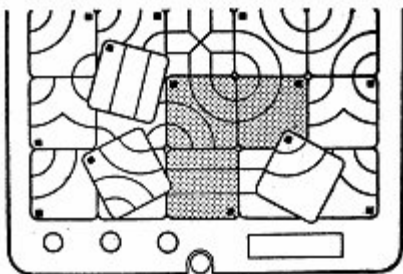


Figure n° 2

4. Chaque joueur prend trois billes, ainsi qu'une baguette pour tourner les tuiles.

## But

Être le premier joueur à faire entrer ses trois billes dans le but adverse.

## Comment jouer

1. Le premier joueur place une bille de sa couleur sur son dernier rang. Il doit ensuite déplacer une des tuiles (n'importe laquelle) d'au moins un quart de tour ou un demi-tour dans la direction de son choix, mais en ne la bougeant pas de sa place sur le jeu.  
N.B. : pour déplacer les tuiles, enfitez votre baguette dans le trou, puis soulevez-les et tournez-les.
2. Lorsque la baguette a été utilisée pour tourner une tuile, le joueur doit la laisser plantée dans la tuile qu'il vient de bouger.
3. Pour faire pencher le plateau d'un côté ou de l'autre, il suffit d'appuyer sur un des huit boutons. Le joueur choisit le bouton qu'il veut utiliser pour faire pencher le plateau dans la direction de son choix.
4. Le joueur demande ensuite à son adversaire d'appuyer sur le bouton. L'adversaire peut appuyer fort ou doucement sur le bouton, mais il doit continuer à appuyer jusqu'à ce que le plateau soit complètement incliné.
5. Le plateau doit rester incliné lorsque la bille a roulé dans la direction choisie, pendant que le deuxième joueur place sa bille dans son dernier rang, tourne une tuile et laisse sa baguette dans la tuile. Puis il agit suivant les règles 3 et 4 ci-dessus et laisse rouler la bille (ou les billes) le long des sillons jusqu'à ce qu'elle s'arrête. Les joueurs suivent à tour de rôle ce procédé.
6. Chaque joueur peut mettre une bille en jeu à chaque tour jusqu'à ce que les trois billes soient dans le jeu.
7. Lorsqu'une tuile contient déjà une bille ou une baguette, elle ne peut pas être tournée, mais elle peut être tournée si les billes ne sont qu'« appuyées » contre elle. Dans ce cas, vous tenez les billes en place, tournez la tuile et lâchez les billes. Laissez-les rouler où elles veulent. Lorsqu'une bille s'arrête dans une fente entre des tuiles, elle n'est pas considérée comme étant « dans » une tuile.
8. Si une bille retourne dans le terrain du joueur à qui elle appartient, elle peut être remise en jeu (une seule à la fois) au cours des tours suivants.
9. Le premier joueur qui arrive à faire rouler ses trois billes dans le but adverse est le gagnant du jeu.