

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**



Gulliver à Lilliput

Le jeu se compose de :

- 1 plan-jeu comportant plusieurs circuits,
- 3 plaques marquées 1 - 2 ou 3 et illustrées de 8 cases représentant les pièces du bateau de Gulliver,
- 3 pions de marque des joueurs,
- 15 jetons illustrés en couleurs représentant chacun une pièce du bateau de Gulliver et correspondant à une case illustrée sur le plan-jeu,
- 1 dé.

RÈGLE DU JEU

On peut jouer à 2 ou à 3 joueurs ou encore par équipes.

Chaque joueur reçoit une plaque de 8 cases illustrées et son pion de marque. Les jetons représentant les pièces du bateau de Gulliver sont disposés sur leur case correspondante du plan-jeu.

L'ordre du départ est donné par le dé que les joueurs font tourner chacun à leur tour. Le chiffre le plus élevé désigne le premier.

Le jeu consiste à remplir le plus rapidement possible sa carte afin de reconstituer le bateau de Gulliver.

Les joueurs ou les équipes disposent leurs pions sur les cases de départ marquées 1 - 2 ou 3, par une étoile noire. À tour de rôle chaque joueur jette le dé ; le chiffre qu'il indique en s'arrêtant lui donne le droit d'avancer dans la direction qu'il désire d'un nombre de cases correspondant.

Pour prendre un pion, qui permettra de remplir sa carte il faut s'arrêter pile sur la case illustrée recouverte d'un pion, dont le joueur s'empare alors, à condition qu'il soit représenté sur sa carte.

Si deux joueurs se retrouvent sur la même case, le second arrivé renvoie le premier sur sa case DÉPART.

Si un joueur s'arrête sur une case illustrée d'où le pion a été enlevé préalablement, il a le droit de rejouer.

Le gagnant est celui qui grâce à son esprit tactique arrive à réunir 6 pions sur sa carte.