

LOTUS

JEU DE STRATÉGIE POUR 2 À 4 JOUEURS, À PARTIR DE 10 ANS

Contenu : 1 plan de jeu 32 pions

BUT DU JEU

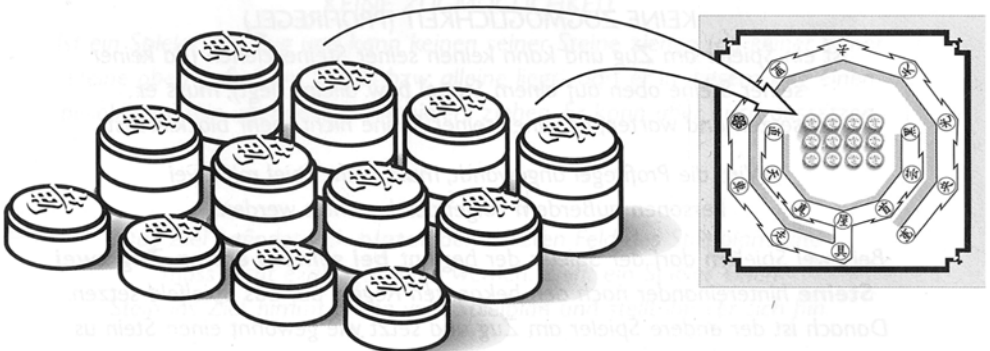
Amener tous ses pions à l'Arrivée.

Pour 2 joueurs : l'un reçoit les 10 pions blancs, le second les 10 pions noirs. Les pions sont empilés de la façon suivante, puis posés au point de départ au milieu du plan de jeu :

- une pile de 4 pions
- une pile de 3 pions
- une pile de 2 pions
- un pion seul

Pour 3 ou 4 joueurs : chacun reçoit 6 pions d'une même couleur. Les pions sont empilés de la façon suivante, puis posés au point de départ au milieu du plan de jeu :

- une pile de 3 pions
- une pile de 2 pions
- un pion seul



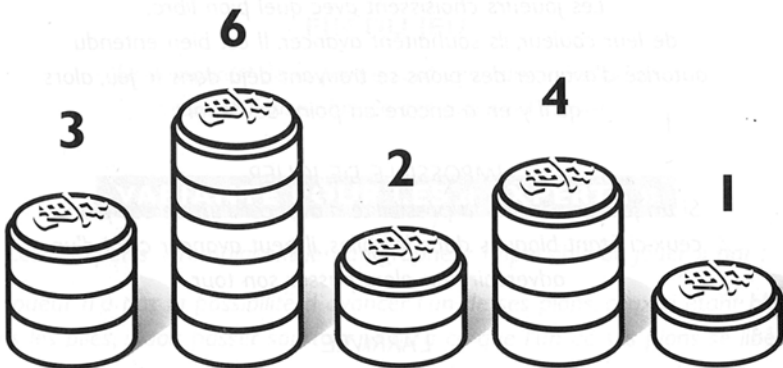
DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence. Puis on joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en avançant un seul pion de sa couleur.

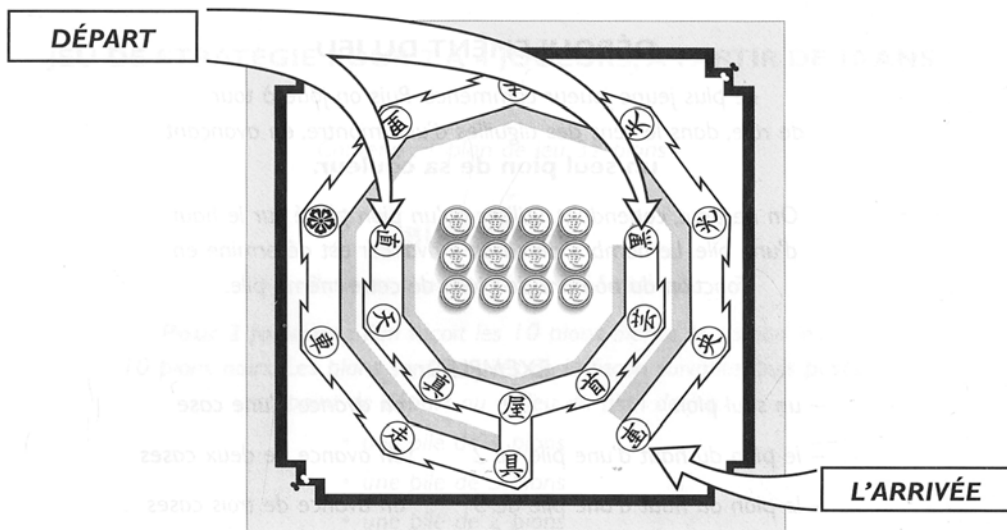
On ne peut, cependant, utiliser qu'un pion placé sur le haut d'une pile. Le nombre de cases à avancer est déterminé en fonction du nombre de pions de cette même pile.

EXEMPLES :

- un seul pion on avance d'une case
- le pion du haut d'une pile de 2 on avance de deux cases
- le pion du haut d'une pile de 3 on avance de trois cases
-



Le plan de jeu se compose de deux entrées (le point de départ) et d'une seule sortie (l'arrivée). Les pions ne peuvent être déplacés que vers l'avant, il est interdit de reculer.



Pendant la partie, les piles peuvent être composées de pions de différentes couleurs et il n'y a aucune restriction quant au nombre.

Les joueurs choisissent avec quel pion libre, de leur couleur, ils souhaitent avancer. Il est bien entendu autorisé d'avancer des pions se trouvant déjà dans le jeu, alors qu'il y en a encore au point de départ.

IMPOSSIBLE DE JOUER

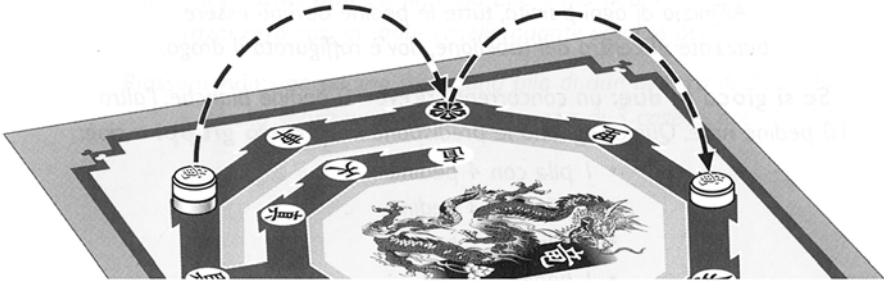
Si un joueur n'a pas la possibilité d'avancer l'un de ses pions, ceux-ci étant bloqués dans les piles, il peut avancer celui d'un adversaire ou alors passer son tour.

L'ARRIVÉE

Elle se trouve **après** la dernière case du plan de jeu. Lorsqu'un joueur mène son pion au-delà de cette case, il le récupère et le pose devant lui. Il n'est pas nécessaire d'atteindre l'arrivée par un nombre exact.

LA CASE TREMPLIN

Lorsqu'un pion arrive sur cette case (fleur rouge) le joueur avance à nouveau du même nombre de cases que précédemment.



FIN DU JEU

Le vainqueur de la partie sera celui qui mènera, en premier, l'ensemble de ses pions à l'arrivée.

VARIANTE POUR LES « EXPERTS »

Les « experts » remplacent le paragraphe « Impossible de jouer » par :

Si un joueur n'a pas la possibilité d'avancer l'un de ses pions, ceux-ci étant bloqués dans les piles, il doit passer son tour jusqu'à ce que l'un de ses pions se libère.

Si cette règle est appliquée pour une partie à deux, le premier joueur peut placer **deux pions de suite à son premier tour**. Puis pour le deuxième joueur, la partie reprend son cours normal.