

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

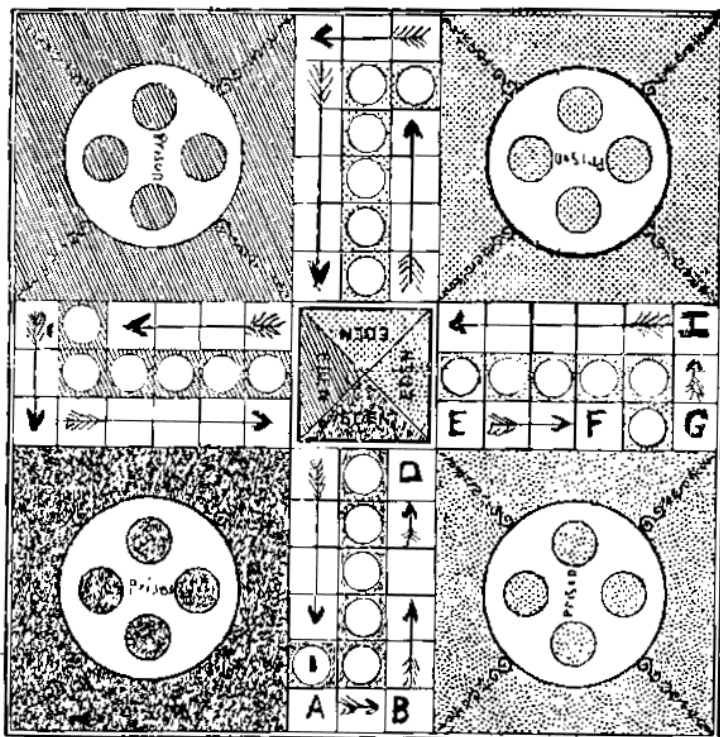
**ESCALE À JEUX**



JEU DE L'ÉDEN

Règle de Jeu

1. — Le nombre des joueurs peut être de 2, 3 ou 4. Chacun fait une mise dont le total sera le lot du gagnant.
2. — Chaque joueur adopte une couleur, prend les 4 jetons de la couleur qu'il a choisie, s'assied devant la colonne verticale qui porte sur le tableau la couleur correspondante, et que nous appellerons *Chemin privé*, pour la raison que lui seul s'en sert, à l'exclusion des autres joueurs ; enfin, il place ses 4 jetons dans la prison, qui est le grand carré colorié qui se trouve à la gauche du joueur.
3. — Chacun, à tour de rôle, jette le dé et celui qui amène le plus haut point commence.
4. — Il s'agit, pour chaque joueur, de faire avec ses 4 jetons le tour du tableau, en partant du premier carré blanc qui se trouve à la droite de son chemin privé et près de sa prison. On suit toujours à droite les cases blanches extérieures, en passant de l'une à l'autre, sans tenir compte des angles et en avançant d'autant de cases qu'on amène de points avec le dé, jusqu'à ce qu'on revienne à son chemin privé, qu'on doit remonter en se dirigeant vers l'*Eden*, et, c'est celui qui, le premier, a réussi à faire entrer ses 4 jetons dans l'*Eden* qui gagne la partie.
5. — Il faut amener 6 pour entrer dans le jeu ; donc si le premier à jouer amène, de son premier coup de dé, un point autre que 6, il ne bouge pas et passe le cornet et le dé à son voisin de droite, qui le jette à son tour, et ainsi de suite.



Exemple : Le joueur qui a la couleur rouge, amenant 3 de son premier coup de dé, prend un jeton dans sa prison et, commençant à compter de A, va placer ce jeton à la troisième case de la colonne blanche, c'est-à-dire à B. Le joueur placé à sa droite, c'est-à-dire celui qui a la couleur bleue, joue à son tour, et s'il amène 6, il place son jeton sur la 6^e case de la colonne blanche qui se trouve à la droite de son chemin privé, de même pour le 3^e et 4^e joueur ; mais il faut toujours passer par dessus la case colorée du chemin privé d'un adversaire, cette case ne comptant pas pour le coup de dé.

Quand le tour du premier joueur revient, celui-ci continue, en avançant d'autant de cases qu'il amène de points par D. E. F. G. H, ainsi de suite jusqu'à I. Arrivé à ce point il se dirige par son chemin privé vers l'*Eden* dans lequel il entre.

6. — Chaque fois qu'un joueur amène 6, il a intérêt, sans cependant y être forcé, tant que ses autres jetons ne sont pas sortis de la prison, à les en faire sortir plutôt que de faire avancer le jeton ou les jetons déjà en route.

7. — Quand un jeton est amené sur une case occupée par un jeton appartenant à un adversaire, ce dernier est saisi, enlevé et rendu à son propriétaire, qui n'a d'autre ressource que de le remettre dans la prison d'où il le fera sortir de nouveau.

8. — Quand deux jetons de la même couleur sont réunis sur une case, aucun autre jeton ne peut les dépasser, ni les saisir ; ils forment barrière et sont imprenables. Le joueur qui se trouve arrêté par une barrière, s'il n'a pas d'autre jeton à pouvoir faire avancer, perd son coup de dé.

9. — Trois jetons ne peuvent être mis sur une même case.

10. — Un jeton ne peut passer par-dessus un jeton de sa couleur, ni par-dessus deux jetons d'une autre couleur, soit séparés, soit placés sur une même case.

11. — Comme il est dit plus haut, le joueur qui arrive à faire entrer ses 4 jetons dans l'*Eden*, est le gagnant. Mais il faut observer qu'aucun joueur ne peut sortir de son chemin privé qu'en amenant juste le nombre de points qu'il lui faut pour entrer dans l'*Eden*.

12. — Si le jeu avance trop lentement, il peut être abrégé en ce sens que chaque joueur n'emploiera que 3 jetons au lieu de 4.