

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

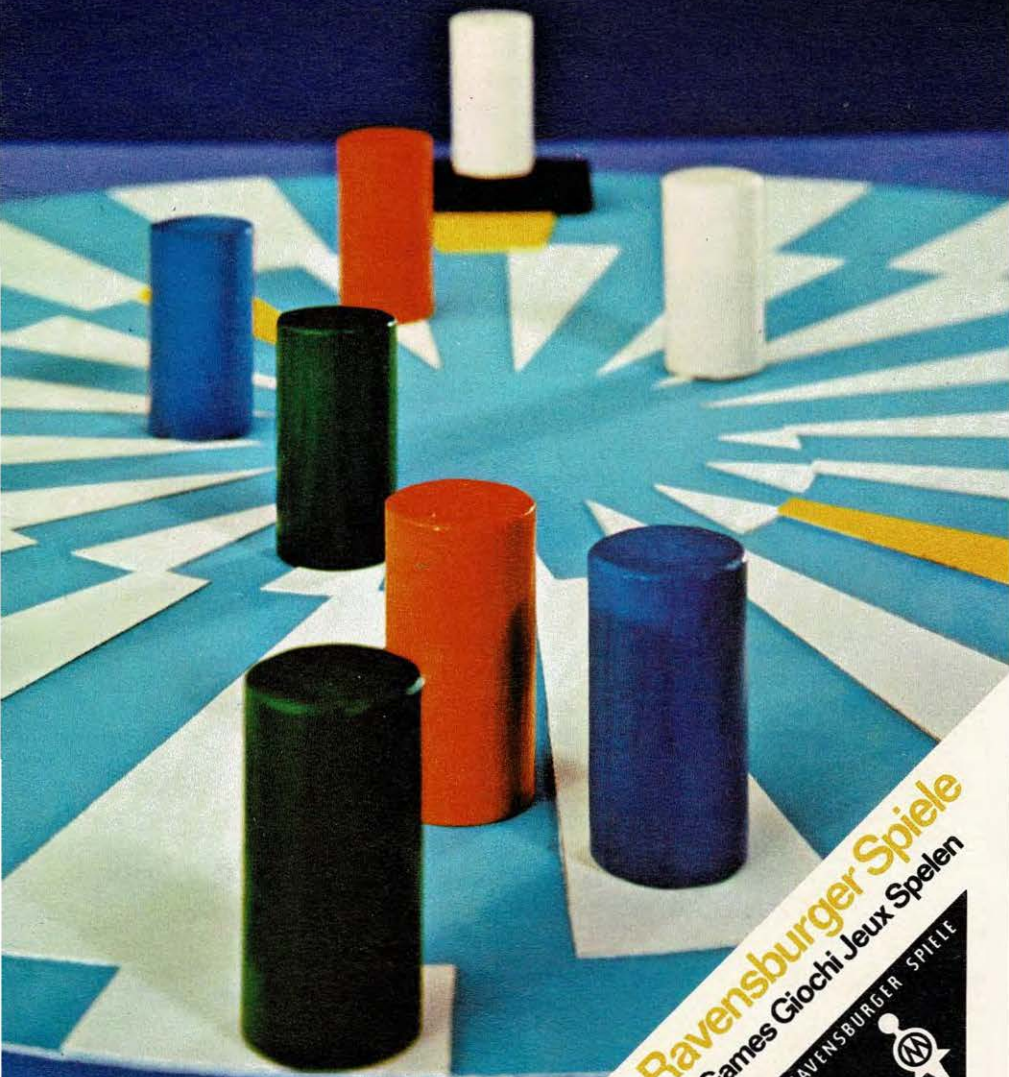
<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





Olympia

Spiel Game Gioco Jeu Spel



Ravensburger Spiele
Games Giochi Jeux Spelen





Olympia

Le jeu officiel des XXe jeux Olympiques de Munich en 1972
Jeux de Ravensburg no 602 5 203
Jeu de dés pour 2-4 personnes

Accessoires:

1 plan de jeu, 4 dés, 8 pions de 4 couleurs différentes, 1 podium,
5 ponts.

Le plan de ce jeu représente l'emblème original des XXe jeux Olympiques de Munich; d'où le titre.

Le trajet en spirale peut être le lieu de nombreuses compétitions gaies et passionnantes, compétitions qui n'ont rien de commun avec le sport puisque leur seul but est de distraire. Nous vous souhaitons donc beaucoup d'amusement!

Le but du jeu est de conduire les pions le plus rapidement possible au centre de la spirale, d'y poser le podium et de monter sur ce podium.

Préparation. Chaque joueur reçoit un dé et deux pions de la même couleur.

Début du jeu. Chaque joueur lance le dé à son tour et fait avancer un de ses pions d'autant de cases que de points obtenus. Défense de souffler un autre pion sur les cases 1 à 16. Ne poser qu'un pion par case.

Obstacles. Les pions ne peuvent passer sur les cases 17, 25, 35, 47 et 63 que si un pont y a été construit. Le joueur qui obtient 6 points a le droit de construire un pont (pion rectangulaire) sur un des obstacles de son choix. Ce pont pourra être traversé par tous les pions (même par ceux des adversaires).

Souffler. A partir de la case 17 on a le droit de souffler les pions de l'adversaire, lorsqu'on arrive dans une case déjà occupée. L'adversaire devra reculer son pion jusqu'à la case précédant le dernier obstacle passé (donc sur la case 16, 24, 34, 46 ou 62). Si cette case est déjà occupée par un adversaire, celui-ci devra également reculer jusqu'à la case précédant le dernier obstacle qu'il a passé.

A partir de la case 64, il est obligatoire de «souffler» (celui qui ne fait pas reculer, doit reculer lui-même).

Au lieu de construire un pont, le joueur qui a obtenu un 6 a quatre autres possibilités:

1. Il peut retirer un pont de son choix (s'il y a un pion sur ce pont, il sera placé sur la case précédant l'obstacle) et empêcher ainsi l'adversaire de passer le pont.
 2. Il peut avancer de 6 cases.
 3. Il peut poser le podium au centre de la spirale.
 4. Il peut ôter le podium avant qu'un des adversaires ne l'atteigne.
- Le 6 ne donne pas le droit de jouer deux fois.

Fin de la partie. Il faut atteindre directement le podium, par ex. à partir de la case 75 avec un 1 ou à partir de la case 70 avec un 6. Le joueur qui atteint le premier le podium avec 1 de ses pions est vainqueur.

Variantes

Le plan de jeu et les accessoires offrent de nombreuses possibilités de variations. Il est conseillé d'inventer de nouvelles règles de jeux.

Exemples:

2 pions de même couleur peuvent se trouver sur une même case. Ils ne peuvent alors être soufflés.

Si un pion se trouve sur un pont qui va être enlevé, le pion devra être replacé sur la case 1.

Epreuve de vitesse. Ne jouer qu'avec un pion et essayer d'atteindre le plus rapidement possible la case 75. Ne pas tenir compte des ponts ni des obstacles. Ne pas «souffler» l'adversaire.

Course aux obstacles. Jouer avec un seul pion. Seuls les chiffres pairs (2, 4, 6) permettent de passer les obstacles. Droit de souffler l'adversaire.

Course par équipe. Mettre les 2 pions en circulation. Ils devront s'attendre avant chaque obstacle. Le gagnant est celui qui, d'un seul coup de dés, fait passer la case 75 à ses deux pions.