


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).

**ESCALE À JEUX**



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

Palermo

Une aventure sicilienne pour 3 à 5 joueurs âgés de 12 ans et plus
Auteur : **Walter Ziser** – © 1992 Piatnik

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 40 tuiles de ville :
 - 1 tuile départ/arrivée (figure 1)
 - 36 tuiles maison :
 - 12 avec une section de toit (figure 2)
 - 12 avec deux sections de toit (figure 3)
 - 12 avec trois sections de toit (figure 4)
- 3 tuiles de rue
- 5 pions
- 5 policiers (marqués "P")
- 5 marqueurs de score
- 5 cartes mouvement (figure 5)
- 55 jetons en 5 couleurs

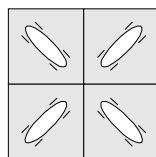


figure 1

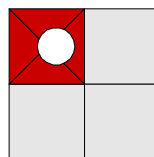


figure 2

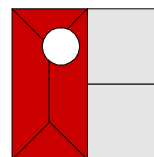


figure 3

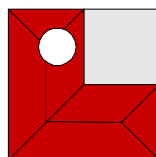


figure 4

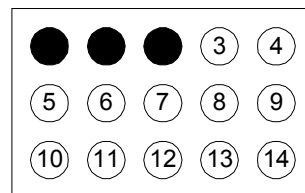


figure 5

Préparation

Assemblez le plateau de jeu au centre de la table. Disposez les tuiles de ville autour de la table. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un pion, un policier, un marqueur de score, une carte mouvement et des jetons de sa couleur :

- pour 3 joueurs, chacun reçoit 11 jetons ;
- pour 4 joueurs, chacun reçoit 8 jetons ;
- pour 5 joueurs, chacun reçoit 7 jetons.

Les jetons inutilisés sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

La partie se joue en deux phases :

1. Construction de la ville
2. Récupération des revenus

Phase 1 : Construction de la ville

Lors de cette phase, les joueurs construisent "leur ville" mais chaque joueur, étant à la tête d'une famille sicilienne, veut naturellement placer ses entreprises aussi rassemblés que possible.

Le plus jeune joueur commence. Il place la tuile de Départ/Arrivée (avec quatre automobiles) sur la case du plateau de son choix. Puis, il choisit une tuile avec une maison et la pose sur le plateau. Sur chaque tuile de maison, il y a un cercle blanc au-dessus de la porte, représentant une affaire. Pour prouver que c'est des "son" affaire, le joueur place un jeton de sa couleur sur le cercle blanc.

Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs à leur tour posent des tuiles de maison, en respectant les **règles de pose des tuiles** et marquent les entreprises avec leurs jetons. Chaque joueur a le choix du type de maison qu'il place sur le plateau, avec une, deux ou trois sections de toit.

Règles de pose des tuiles

- 1) Une nouvelle maison doit être posée de sorte qu'elle joigne une maison déjà posée et forme avec elle un pâté de maisons. (voir figure 6). La jonction par un coin n'est pas autorisée (voir figure 7).
- 2) S'il est impossible de respecter la règle 1 (si, par exemple, aucune case libre ne permet de poser un toit qui joindrait un pâté de maison existant), le joueur peut alors poser la tuile sur n'importe quelle case libre du plateau.
- 3) Chaque porte de maison (donc chaque maison) doit être accessible de la rue. Il est interdit d'isoler une maison en posant des toits (voir figure 8).

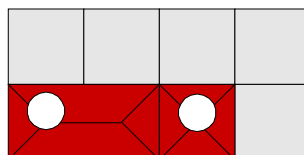


figure 6 : autorisé

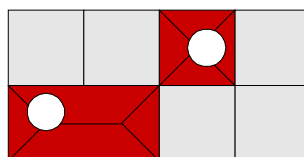


figure 7 : interdit

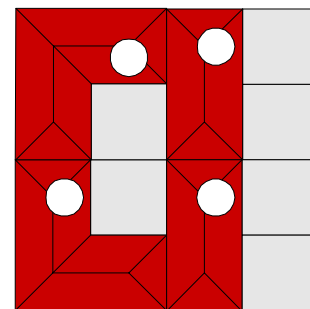


figure 8 : l'isolement d'une maison est interdit

Une fois que les joueurs ont placé tous leurs jetons, les cases vides qui restent sur le plateau sont comblées avec des tuiles de rue. Pour 3 joueurs, on comble les 2 cases vides. Pour 4 joueurs, on comble les 3 cases vides. Quand 5 joueurs participent, il n'y a pas de case vide.

Phase 2 : Récupération des revenus

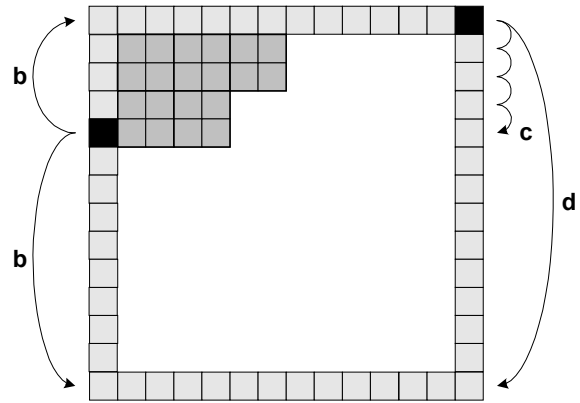
Posez les marqueurs de score sur la case de début (start) de la piste de score. Les pions sont eux placés sur la tuile départ/arrivée. Chaque joueur, à son tour, peut choisir sur quelle case il commence.

Au début de leur tour, les joueurs consultent leur carte-mouvement. Au début, chacun dispose de 3 points, ce qui veut dire qu'il peut déplacer son pion de 3 cases. A chaque fois que son pion visitera une de ses entreprises et récupèrera son revenu, il gagnera un point. Ainsi, après avoir visité une entreprise il disposera de 4 points, après deux entreprises, il aura 5 points, et ainsi de suite.

Pour voir clairement de combien de points il dispose, les jetons des entreprises visitées sont déposés sur la carte-mouvement. Dès qu'un joueur parvient à une de ses portes, son jeton est retiré du plateau et posé sur le prochain emplacement de sa carte-mouvement. Le nouveau nombre de points, plus élevé, apparaît alors clairement. Il sera disponible dès le prochain tour du joueur.

Règles de déplacement

- 1) Pour chaque point disponible, le joueur déplace son pion d'une case verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale. Le pion doit se déplacer de la totalité des points disponibles, à moins qu'il ne s'arrête à l'une de ses entreprises.
- 2) Un joueur peut passer au dessus des cases occupés par des pions ou des policiers, mais un seul pion peut occuper chaque case. Si le pion d'un joueur devait finir son déplacement sur la case d'un autre pion, il reste sur la case précédente s'il ne peut aller sur une autre case. Un pion peut cependant terminer son déplacement sur une case occupée par un policier.
- 3) Il y a des règles spéciales pour le déplacement sur les rues périphériques (autour du plateau). On peut s'y déplacer rapidement d'un coin à l'autre, comme indiqué ci-dessous :
 - a) vous pouvez vous déplacer de case en case, une à une, sur les rues périphériques ;
 - b) ou, vous pouvez aller de n'importe quelle case d'une rue périphérique en un seul déplacement (pour un seul point) jusqu'à un coin voisin. (voir les déplacements marqués **b** sur la figure 9) ;
 - c) en partant d'un coin, vous pouvez vous déplacer le long d'une rue périphérique de case en case, une à une (voir le déplacement marqué **c** sur la figure 9) ;
 - d) ou, toujours en partant d'un coin, vous pouvez sauter en un seul déplacement jusqu'à un coin suivant (voir le déplacement marqué **d** sur la figure 9).



Prise des revenus

Quand le pion d'un joueur arrive à la porte d'une de ses entreprises, il peut s'arrêter pour prendre le jeton et percevoir son revenu. Le montant du revenu est égal au nombre de points que le joueur n'a pas utilisés à ce tour. Les points en surplus sont encaissés en avançant son marqueur de score le long de la piste de score.

Remarque : Si un marqueur de score a déjà fait le tour de la piste de score, on le retourne avec la face marquée "1" visible pour indiquer qu'il a déjà marqué 60 points.

Si un joueur utilise à son tour tous ses points pour arriver jusqu'à une de ses entreprises, il prend son jeton et le pose sur sa carte -mouvement, mais ne perçoit aucun revenu, puisqu'il n'a pas de point inutilisé. Ses points de mouvement augmentent cependant toujours de un.

Exemple :

Au début de la partie, un joueur dispose de 3 points de déplacement et son pion se trouve sur la case de départ/arrivée.

En un seul mouvement, il atteint une de ses entreprises. Il prend son jeton et le pose sur sa carte-mouvement. Au prochain tour, il pourra donc se bénéficier de 4 points de déplacement.

Les 2 points qu'il n'a pas utilisés lui rapportent 2 points de victoire et il avance de deux cases son marqueur sur la piste de score.

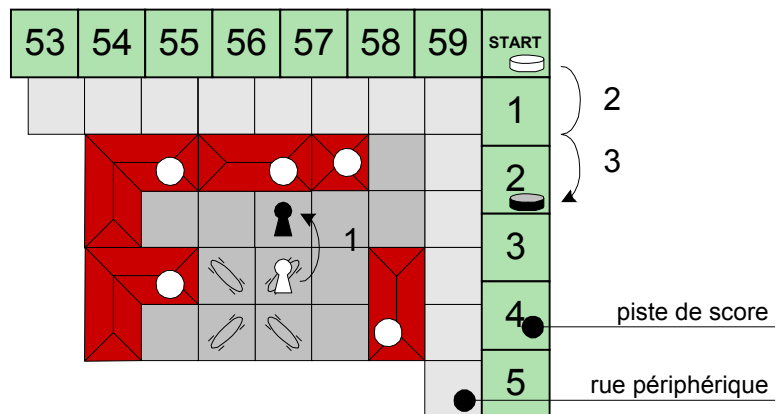


figure 10

Policiers

Chaque joueur possède un policier à sa couleur, qu'il est seul à pouvoir déplacer. Grâce à ce policier, il peut gêner les déplacements des autres pions. Lorsqu'un adversaire déplace son pion au-dessus d'un policier qui n'est pas de sa couleur, il perd un point de mouvement. Il en perd un pour chaque policier d'une couleur différente au dessus duquel il se déplace. S'il s'arrête sur un policier, il payera deux fois : une fois à ce tour et une fois au début de son prochain tour. Un joueur peut passer ou s'arrêter sur son propre policier sans pénalité.

Si le pion d'un joueur termine son déplacement sur une case occupée par un policier de couleur différente, ce policier est bloqué et ne peut pas être déplacé au prochain tour de son propriétaire.

Remarque : Pour terminer exactement sur un policier adverse, le pion doit y parvenir avec son avant-dernier point de déplacement, puisque son dernier point sert à payer la pénalité habituelle. S'il arrivait avec son dernier point de déplacement sur le policier, il devrait rester une case en arrière.

Règles de placement des policiers

- 1) A chaque tour, un joueur peut déplacer son policier ou le laisser où il est.
- 2) S'il déplace son policier, il doit le faire avant de déplacer son pion. S'il oublie, le policier reste en place.
- 3) Un policier peut être posé sur n'importe quelle case de rue, à condition qu'aucun pion ni policier ne s'y trouve déjà.
- 4) Si un pion occupe la même case qu'un policier, ce dernier ne peut pas être déplacé.
- 5) Deux policiers ne peuvent pas occuper des cases voisines, mais ils peuvent occuper des cases qui se touchent par un coin (voir figure 11).

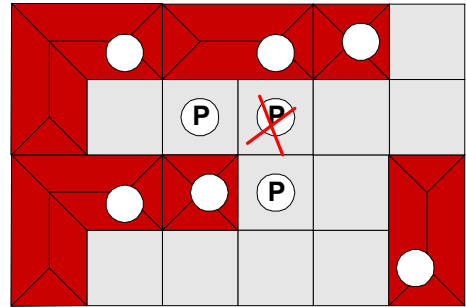


figure 11 : un policier ne peut être placé sur la case marquée d'une croix.

Fin de la partie

La partie est terminée quand tous les joueurs ont perçu tous les revenus de leurs entreprises et sont revenus sur la tuile de départ/arrivée. Si un joueur rejoint la case d'arrivée avec des points en trop, il avance d'autant de cases son marqueur de score.

Un joueur qui est revenu sur la tuile de départ/arrivée peut toujours déplacer son policier à chacun de ses tours de jeu.

A chaque tour qu'un joueur passe sur la case de départ/arrivée à attendre ses adversaires, il marque des points de bonus, selon le nombre de joueurs en lice :

- pour 3 joueurs, il marque 5 points ;
- pour 4 joueurs, il marque 4 points ;
- pour 5 joueurs, il marque 3 points.

Une fois que le dernier joueur a rejoint la tuile de départ/arrivée, le jeu est fini. Le joueur qui est le plus avancé sur la piste de score est le gagnant.