

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**





3 joueurs (variante à 2) Durée : 15 mins Âge : 6 ans et +

Matériel : 1 plateau de jeu en forme de pizza, 3 couteaux à pizza en bois (1 par joueur), 3 dés en bois numérotés de 1 à 6 (1 par joueur), 48 ingrédients à pizza (16 disques cartonnés pour chacune des 3 couleurs), ces règles du jeu.

Mise en place pour 3 joueurs

1. Placez la Pizza au centre de la table de façon à ce que chacun des 3 joueurs soit face à l'une des flèches du plateau (il est important que les joueurs aient une bonne perspective globale de la pizza).
2. Désignez au hasard le premier joueur. Faites pivoter la Pizza de façon à ce que le texte « 1st » soit en face du premier joueur.
3. Chaque joueur prend ensuite le couteau à pizza, le dé et les ingrédients à sa couleur.
4. Chaque joueur place un ingrédient (2 en tout) sur les deux « X » les plus proches de lui (cf. figure 1).

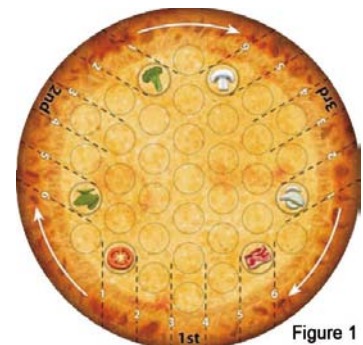
Le plateau Pizza (voir figure 1)

Les inscriptions « 1st », « 2nd » et « 3rd » indiquent l'ordre du tour de jeu.

Les numéros 1 à 6 et les lignes en pointillées correspondantes indiquent pour chaque joueur les 6 façons qu'il a de « couper » la pizza. Chaque joueur ne peut « couper » que dans les 6 directions qui sont devant lui.

Les 3 flèches blanches indiquent le sens de rotation de la Pizza à la fin de chaque tour.

La figure 1 montre les ingrédients de départ des 3 joueurs, et les 6 coupes possibles du premier joueur.



Déroulement du jeu

Chaque tour de jeu se déroule de la façon suivante :

1. Ajouter des ingrédients

Dans l'ordre du tour (« 1st », puis « 2nd », puis « 3rd »), chaque joueur doit ajouter un de ses ingrédients sur la pizza, sur un emplacement libre distant d'au moins deux cases de n'importe quel autre ingrédient lui appartenant. Si un joueur ne peut ajouter de nouvel ingrédient, il passe simplement son tour.

2. Couper la Pizza

Simultanément, chaque joueur choisit un nombre de 1 à 6 sur son dé et le place face cachée devant lui (en utilisant sa main comme cache, par exemple). Une fois que les 3 joueurs ont choisi leur face, les 3 dés sont révélés et chaque joueur place son couteau sur la ligne pointillée devant lui correspondant au nombre choisi.

3. Remplacement des ingrédients

Les couteaux séparent la pizza en plusieurs parts. Dans chaque part, le joueur avec le plus d'ingrédients à sa couleur remplace tous les ingrédients adverses par les siens. Les ingrédients retirés sont redonnés à leurs propriétaires. En cas d'égalité entre deux joueurs majoritaires, les ingrédients du troisième joueur sont retirés, mais pas remplacés. En cas d'égalité entre les 3 joueurs, on ne fait rien.

ATTENTION : si un joueur possède au plus un ingrédient dans chacune des parts, tous ses ingrédients sont saufs et ne peuvent en aucun cas être remplacés !!

4. Rotation de la pizza

Chaque joueur reprend son couteau et son dé. Puis, dans le sens des flèches, faites tourner la pizza de façon à ce que chaque joueur se voit attribuer un nouveau numéro pour l'ordre du tour. Un nouveau tour de jeu commence.

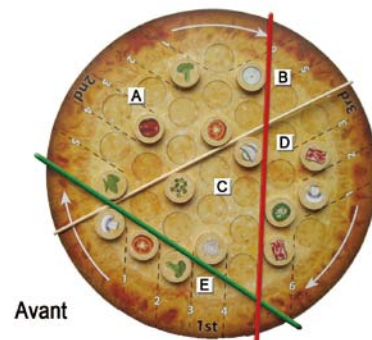
Fin du jeu

À la fin d'un tour, si un joueur possède ses 16 ingrédients sur le plateau, il est le vainqueur.

Si plusieurs joueurs ont leurs 16 ingrédients sur la pizza à la fin du tour, ils sont tous gagnants.

Exemple : remplacement d'ingrédients

Le premier joueur (Rouge) choisit de couper en #5
Le deuxième joueur (Vert) choisit de couper en #6
Le troisième joueur (Blanc) choisit de couper en #4
La pizza est maintenant divisés en 5 part, nommées A, B, C, D et E.



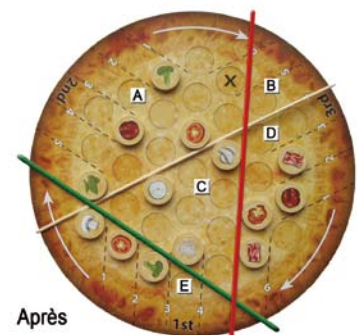
Part A : Rouge et Vert sont à égalité, les ingrédients de Blanc sont enlevés mais pas remplacés.

Part B : Rien ne se passe.

Part C : Blanc est majoritaire et remplace les ingrédients de Vert par les siens.

Part D : Rouge est majoritaire est remplace les ingrédients de Vert et Blanc par les siens.

Part E : Triple égalité, rien ne change.



Mise en place pour 2 joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et prend le couteau, le dé et les ingrédients correspondants. Les ustensiles de la 3ème couleur (le 3ème joueur virtuel) restent sur la table : ils seront utilisés. Le premier joueur est choisi aléatoirement. Le rôle de premier joueur alternera entre les joueurs à chaque tour de jeu. Le dé du « 3ème joueur virtuel » sert à identifier le premier joueur du tour : il est placé devant lui.

Commencer normalement la partie en disposant sur le plateau deux ingrédients pour chacune des trois couleurs (cf. figure 1).

Déroulement du jeu pour 2 joueurs

Chaque tour de jeu se déroule de la façon suivante :

1. Ajouter des ingrédients

Dans l'ordre du tour, chaque joueur doit ajouter un de ses ingrédients sur la pizza, sur un emplacement libre distant d'au moins deux cases de n'importe quel autre ingrédient lui appartenant. Si un joueur ne peut ajouter de nouvel ingrédient, il passe simplement son tour.

2. Tour du 3ème joueur virtuel

Le premier joueur lance le dé de couleur du « 3ème joueur virtuel » (la couleur non utilisée), et place le 3ème couteau sur le trait correspondant au nombre du dé, dans la partie du plateau non utilisée par les deux autres joueurs. Le même premier joueur place un ingrédient de la couleur non utilisée sur un emplacement libre adjacent au couteau posé. Le couteau reste en place.

3. Couper la Pizza

Simultanément, chaque joueur choisit un nombre de 1 à 6 sur son dé et le place face cachée devant lui. Une fois que les 2 joueurs ont choisi leur face, les 2 dés sont révélés et chaque joueur place son couteau sur la ligne pointillée devant lui correspondant au nombre choisi.

4. Remplacement des ingrédients

Les couteaux séparent la pizza en plusieurs parts. Dans chaque part, le joueur avec le plus d'ingrédients à sa couleur remplace tous les ingrédients adverses par les siens. Les ingrédients retirés sont redonnés à leurs propriétaires. En cas d'égalité entre deux joueurs majoritaires, les ingrédients du troisième joueur sont retirés, mais pas remplacés. En cas d'égalité entre les 3 joueurs, on ne fait rien.

ATTENTION : si un joueur possède au plus un ingrédient dans chacune des parts, tous ses ingrédients sont saufs et ne peuvent en aucun cas être remplacés !!

5. Rotation de la pizza

Chaque joueur reprend son couteau et son dé. Puis, dans le sens des flèches, faites tourner la pizza d'un tiers de tour. Le dé du 3ème joueur virtuel change de main. Un nouveau tour de jeu commence.

Fin du jeu

À la fin d'un tour, si un joueur possède ses 16 ingrédients sur le plateau, il est le vainqueur.

Si le 3ème joueur virtuel a ses 16 ingrédients sur le plateau, les deux joueurs perdent.

Si plusieurs joueurs ont leurs 16 ingrédients sur la pizza à la fin du tour, ils sont tous gagnants.

Crédits : Auteurs : Brian Powers et Greg Powers

Développement : Rick Soued, pour Gryphon Games

Illustrateur : Charlie Bink

Traduction française : Ferti

www.eagle-gryphon.com

©2012 Gryphon Games