

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



La Rivière de couleurs

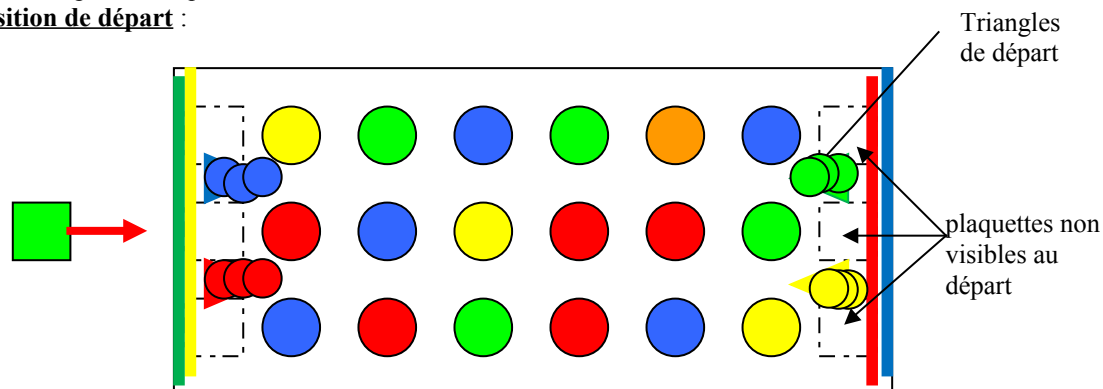
Type de jeu : parcours, tactique, hasard et mémoire à partir de 10 ans

Matériel : un plateau creux comportant 18 trous, 12 pions de 4 couleurs différentes, 25 plaquettes carrées : 6 vertes, 6 rouges, 6 jaunes, 6 bleues, 1 orange

Nombre de joueurs : 2

But du jeu : en poussant des plaquettes de couleurs, se constituer un parcours et arriver le premier de l'autre côté avec tous ses pions, bloquer l'adversaire

Disposition de départ :



Départ et préparation:

Chaque joueur choisit un camp de 2 couleurs, soit rouge et bleu, soit vert et jaune et prend les pions correspondants. Les 25 plaquettes carrées sont mélangées couleurs non visibles. Les plaquettes sont ensuite prises au hasard et glissées, couleur visible, une à une dans le plateau. On obtient ainsi une disposition aléatoire des plaquettes dont 6 restent toujours invisibles. La plaquette restante sert à pousser une des 3 colonnes pendant la partie. Les pions sont placés par pile de même couleur au départ sur les triangles.

Principe :

Le joueur qui commence est désigné au sort. Les pions avancent en se plaçant toujours sur une plaquette ayant la même couleur. Chaque joueur à tour de rôle commence par placer ses pions sur la première ligne et les suivantes s'il le peut et pousse ensuite une des 3 colonnes avec la plaquette libre.

Règle 1 : si des plaquettes de même couleur se suivent H, V ou D, les pions peuvent continuer leurs parcours H, V ou D. Le joueur peut choisir la direction qui lui convient le mieux mais jamais en marche arrière

Règle 2 : les joueurs doivent d'abord placer leurs pions et ensuite pousser une colonne.

Règle 3 : on ne peut pas repousser la colonne que l'adversaire vient de pousser à ce tour de jeu

Règle 4 : on peut s'empiler sur les pions adverses mais pas sur ses propres pions

Règle 5 : 3 pions maximum peuvent être empilés toujours en respectant la règle 4.

Règle 6 : la plaquette orange peut servir de passage à tous les pions. On peut donc y circuler librement et s'y empiler en respectant toutefois les règles 3 et 4

Règle 7 : si durant son parcours, un pion s'empile sur un pion adverse, son parcours s'arrête là, même si des plaquettes de sa couleur suivent. Le pion du dessous ne sera libéré que lorsque le pion supérieur sera parti. Un pion n'est pas obligé de s'arrêter sur une pile, il peut continuer son parcours

Règle 8 : si durant son parcours, un joueur ne peut avancer aucun pion, il doit obligatoirement pousser une colonne.

Règle 9 : un joueur est toujours obligé de bouger tous ses pions quand s'est possible. Un oubli peut avantager l'adversaire



© 2001 Ce produit est conforme aux normes européennes

Créateur, producteur et éditeur



Deambulle