Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Contenu du jeu:

- 1 plateau de jeu (chaque rangée de vagues représente 1 case)
- 16 poissons (4 de chaque couleur et de tailles différentes)
- 1 roulette
- 1 vague déferlante avec 2 supports en plastique
- 1 règle du jeu

Installation du jeu :

Installe la déferlante sur les 2 supports plastique.
Place-la sur la ligne d'arrivée "le sable" et pose la roulette à proximité.
Chaque joueur choisit une couleur représentant un banc de 4 poissons et les place sur la ligne de départ "le corail".

But du jeu :

Sois le premier à faire nager tes 4 poissons jusqu'à la ligne d'arrivée "le sable".
COMMENT JOUER ? :

"Nager"

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
Fais tourner la flèche de la roulette et avance l'un de tes 4 poissons du nombre de rangée(s) de vagues indiquée(s) par la roulette.

"Gober ou être gobé"

Quand tu atteinds une rangée de vagues, s'il y a déjà un autre poisson plus petit que le tien dans la vague, tu peux le gober, c'est à dire que tu le recouvres de ton poisson.
Si le poisson que tu gobes en a déjà gobé d'autres avant, tu les gobes aussi par la même occasion.
Si tu as déjà gobé un poisson, tu peux continuer à en gober d'autres à condition que tu puisses les recouvrir de ton poisson (car ils sont plus petits que le tien).
Si l'un de tes poissons est gobé, tu dois attendre qu'il soit libéré pour pouvoir le déplacer à nouveau. Si tous tes poissons ont été gobés, tu n'es pas exclu du jeu, tu passes seulement ton tour jusqu'à ce qu'un ou plusieurs de tes poissons soit(ent) libéré(s).
NOTE ! : Tu ne peux évidemment pas recouvrir directement l'un de tes poissons (ex. : rouge sur rouge) sauf si celui-ci est déjà recouvert par un poisson d'une autre couleur.

La déferlante

La déferlante doit toujours être placée sur l'écume blanche entre chaque rangée de vagues.
Si la flèche de la roulette indique la déferlante; tu avances cette déferlante d'une rangée de vagues vers le corail.
La déferlante repousse tous les poissons d'une rangée de vagues sur son passage.
Si la déferlante repousse un plus gros poisson sur une rangée de vagues où nage un plus petit poisson, le gros poisson ne peut pas gober le plus petit.
Si la déferlante se trouve sur ton passage, ton poisson doit la sauter.
Mais attention, si tu as déjà gobé un ou plusieurs poisson(s), seul ton poisson placé au-dessus sautera la déferlante; le ou les autres placés alors en-dessous restent sur place juste avant cette déferlante.
Si ton poisson est repoussé en arrière jusqu'au corail par la déferlante, tous les poissons que tu avais gobés sont libérés et repartent de cette ligne de départ.
Si la déferlante atteind le corail, elle change de sens en revenant vers la plage, repoussant tous les poissons en direction de cette ligne d'arrivée.
Les poissons peuvent être repoussés par la déferlante jusqu'à la plage, mais c'est toujours le poisson qui gobe qui est rejeté vers cette ligne d'arrivée.
Tous les poissons gobés, rejetés sur la plage par la déferlante, doivent être libérés et recommencer de la ligne de départ.

A l'approche de la plage

Tu ne peux atteindre cette fameuse ligne d'arrivée que si ton poisson est solitaire ou situé au-dessus de poissons gobés.
Tous les autres poissons gobés doivent être laissés sur la dernière rangée de vagues et devront chacun à leur tour passer la ligne d'arrivée.
Il n'est pas nécessaire de tomber sur le chiffre exact (de la roulette) pour atteindre la plage.

Le gagnant

Est celui qui regroupe le premier ses 4 poissons sur la plage.

Règle pour les plus "jeunes poissons"

La règle peut être adaptée aux plus jeunes joueurs en supprimant la notion de poissons gobés.
Il suffit de jouer de la même facon, avec la roulette en déplacant déferlante et poissons. Le premier joueur regroupant ses 4 poissons sur la plage gagne !

Règle pour jeu rapide

Pour un jeu plus rapide, les joueurs déplacent leurs 4 poissons mais il suffit d'en faire arriver 3 sur la plage pour gagner.