

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.

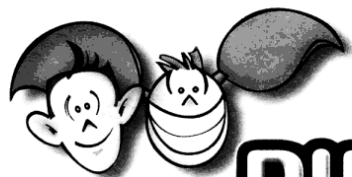
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

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**





PIPELINE

De 2 à 4 joueurs
À partir de 6 ans

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 80 tronçons de pipeline (20 tronçons de chaque couleur, en 4 couleurs différentes), 1 dé, règle du jeu.

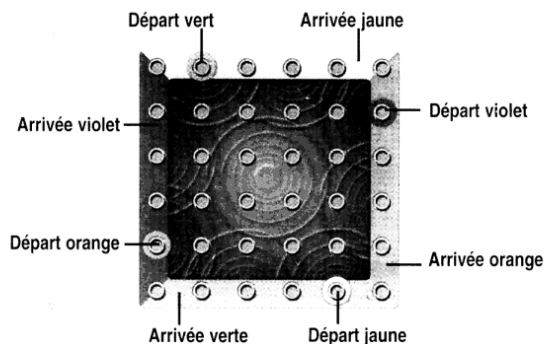
But du jeu :

Il s'agit d'être le premier à construire un pipeline - de couleur différente pour chaque joueur - qui reliera le point de départ au bord opposé du plateau de jeu.

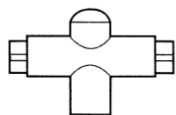
Éléments du jeu

Le plateau de jeu :

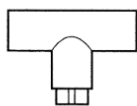
Les quatre bords du plateau de jeu sont tous de couleur différente. Le point de départ est indiqué par un cercle de la couleur choisie par le joueur : il s'agit, pour chaque joueur, d'atteindre le bord opposé du plateau de jeu. Exemple : le joueur qui aura choisi la couleur violette partira du cercle violet placé sur le bord orange. Il devra construire son pipeline en direction du bord opposé du plateau de jeu - entièrement colorié en violet - qui sera donc pour lui le but à atteindre. Le « bord opposé » comporte 5 points d'arrivée possibles, tous de même couleur que le point de départ. Chaque angle du plateau de jeu est un point d'arrivée commun à 2 couleurs. La surface du milieu comporte 16 points de raccordement auquel chaque joueur pourra relier sa canalisation.



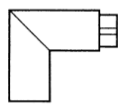
Les tronçons de pipeline : le jeu comporte, pour chaque couleur, 3 tronçons de raccordement différents et 2 embouts différents.



Raccord en croix
4 par couleur



Raccord en T
4 par couleur

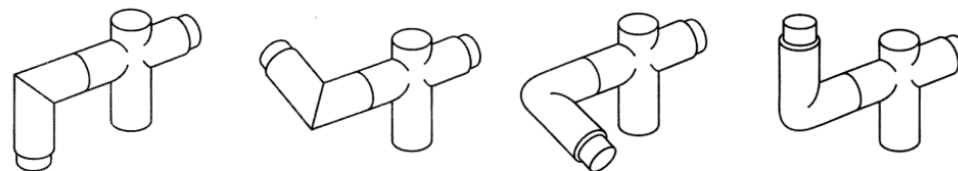


Angle
8 par couleur



2 embouts
2 de chaque par couleur

Chaque tronçon peut être raccordé de quatre manières différentes.



Le dé :

Chaque face du dé représente un modèle de tronçon ou d'embout.

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui les tronçons de pipeline de sa couleur. N'oubliez pas que votre point de départ sera le cercle correspondant à la couleur que vous aurez choisie.

Si on joue à deux, chaque joueur dispose de 2 couleurs : celle qui se trouve devant lui et celle qui se trouve à sa gauche ou à sa droite. Exemple : le joueur A joue avec l'orange et le jaune, tandis que le joueur B joue avec le violet et le vert.

Déroulement du jeu :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est le plus jeune des joueurs qui commence. Il lance le dé, prend, parmi les pièces de sa couleur, le tronçon de pipeline indiqué par le dé et le place sur son point de départ.

Remarque : si, lors de ce premier essai, le dé tombe sur un embout, le joueur doit relancer le dé.

Le joueur qui a la main peut 1) soit jeter le dé pour continuer à construire son pipeline

2) soit profiter de ce qu'il a la main pour enlever un embout placé sur son pipeline par un autre joueur. La main passera alors au joueur suivant.

Si un joueur place un tronçon qui se raccorde également au fond du plateau de jeu, il gagne un tour supplémentaire et lance donc le dé une seconde fois.

Remarque : pour pouvoir raccorder l'un des tronçons au plateau de jeu, il faut qu'il y ait une nouvelle possibilité de raccordement qui permette de continuer à construire le pipeline.

Si le dé indique un tronçon que le joueur n'a plus en sa possession, le joueur passe son tour.

Aucun joueur n'est autorisé à raccorder son pipeline au pipeline d'un autre joueur. Par contre, il peut le bloquer à l'aide d'un embout (voir : embouts et blocage.)

Il ne faut pas que tous les points d'arrivée dont dispose un joueur donné soient bloqués par des tronçons ou des embouts.

Pour construire les pipelines, les joueurs sont autorisés à dépasser les limites du plateau de jeu.

Embouts et blocage :

Si un joueur lance le dé et tombe sur un embout, il peut s'en servir pour bloquer le pipeline d'un autre joueur.

Le joueur qui se trouve ainsi bloqué pourra enlever l'embout lorsqu'il aura la main (mais il ne pourra pas rejouer et la main passera au joueur suivant). Il peut aussi décider de continuer à construire son pipeline en empruntant un autre chemin. Tout embout enlevé sera remplacé dans le stock du joueur qui l'avait mis en place.

Le gagnant

Le gagnant sera le joueur qui, le premier, raccordera son pipeline à l'un des 5 points d'arrivée du bord opposé du plateau de jeu.