

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**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



TRÖDELN

Spielidee

Es ist der erste Schultag, und die Kinder haben sich am Schultor versammelt. Es klingelt zur ersten Stunde, und alle machen sich auf den Weg ins Klassenzimmer. Wer als erster kommt, muß nach vorne, sonst würde der Lehrer mißtrauisch. Aber jeder möchte natürlich auch mit seinen Freunden zusammensitzen. Also schlendern die Kinder langsam über den Schulhof, schieben da einmal einen Klassenkameraden vor, natürlich immer schön unauffällig, bis sie dann alle an ihren Plätzen sitzen.

Spielmaterial

1 Spielplan, 7 verschiedenfarbige Spielsteine, 7 kleine Würfel in den Farben der Spielsteine, 1 großer schwarzer Würfel, 12 Platzkärtchen, 1 Spielregel
Vor dem ersten Spiel müssen die 12 Platzkärtchen vorsichtig aus dem Stanzrahmen gelöst werden.

Spielvorbereitung

Die Spielsteine werden alle nebeneinander auf das Startfeld gesetzt.
Die Platzkärtchen werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt ein Kärtchen, das er vor den anderen Spielern geheim hält. Die übrigen Kärtchen werden für diese Runde nicht benötigt und kommen unbesehen in die Schachtel zurück.
Die Spieler würfeln mit einem Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt.

Spielziel

In diesem Spiel haben die Spieler keine eigene Farbe, sondern sie dürfen alle Spielsteine ziehen. Ziel ist es, die Spielsteine in die Bankreihe zu bringen, in der sie auf dem eigenen Platzkärtchen abgebildet sind. Jeder Bankreihe ist ein Punktwert zugeordnet. Jeder Spielstein, der bei Spielende in der richtigen Bankreihe steht, bringt den entsprechenden Punktwert. Der Spieler, der die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Spielverlauf

1. Würfel auswählen
Die farbigen Würfel erlauben es, den Spielstein der gleichen Farbe vorwärts zu ziehen. Mit dem schwarzen Würfel darf man einen beliebigen Spielstein rückwärts ziehen. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, wählt er drei Würfel aus, entsprechend der Farbe der Spielsteine, die er vorwärts bewegen möchte.
Der Spieler darf entscheiden, ob er zusätzlich den großen, schwarzen Würfel benutzen möchte.
Der Spieler nimmt die Würfel und würfelt.
2. Spielsteine ziehen
Der Spieler kann sich aussuchen, in welcher Reihenfolge er die Würfelresultate zieht. Jeder Spielstein darf pro Zug nur einmal bewegt werden.

L'idée

C'est la rentrée et les élèves se sont rassemblés devant l'entrée de l'école. La première heure commence et tous vont dans leur salle de classe. Celui qui arrive le premier doit s'asseoir en avant pour ne pas rendre le professeur méfiant. Mais il est évident que chacun veut être assis à côté de son copain. Donc, tous les élèves traversent la cour en traînant et en se mettant de temps en temps derrière un camarade de classe, bien sûr sans le faire de manière trop évidente, jusqu'à ce qu'ils soient tous assis à leurs places.

Le matériel

1 plan de jeu, 7 pions de couleurs différentes, 7 petits dés dans les couleurs des pions, 1 grand dé noir, 12 cartes avec la salle de classe, 1 règle de jeu.
Avant de commencer les 12 cartes doivent être détachées avec prudence du carton.

La préparation du jeu

- Les pions doivent être mis l'un à côté de l'autre sur la case „START“.
- Les cartes doivent être battues. Chaque joueur en reçoit une sans que les autres la voient. Les cartes qui restent ne servent plus pour cette partie et sont remises dans la boîte sans être regardées.
- Les joueurs jettent les dés. Le joueur avec le plus grand coup commence.

Le but

Dans cette partie du jeu les joueurs n'ont pas de pion propre, mais il peuvent avancer tous les pions. Le but est d'avancer les pions de manière à ce qu'ils soient placés comme le dit la carte que l'on a reçue. Chaque place a un numéro. Chaque pion que l'on a pu placer selon sa carte, gagne les points correspondants. Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne.

Le déroulement du jeu

1. Choisir entre les dés
Les dés colorés permettent d'avancer le pion de la même couleur. Avec le dé noir on peut mettre en arrière un pion de son choix.
Le joueur dont c'est le tour choisit trois dés selon la couleur du pion qu'il a l'intention d'avancer.
Le joueur peut décider s'il veut jeter en plus le grand dé noir.
Le joueur prend tous les dés et les jette.

Andere Spielsteine können übersprungen werden.

Beendet ein Spielstein seine Bewegung auf einem Feld, auf dem bereits ein anderer Stein sitzt, wird er oben auf diesen Stein gesetzt. Auf diese Weise können beliebig viele Spielsteine übereinander stehen. Auf das Startfeld werden Spielsteine nur nebeneinander gesetzt.

Spielsteine, die unter anderen Steinen gefangen sind, können nicht bewegt werden. Spielsteine können höchstens bis zum Haltestellenschild zurück gezogen werden. Dort bleiben sie stehen, bis sie wieder vorwärts gezogen werden.

Hinweise

Da die Reihenfolge, in der die Züge ausgeführt werden, beliebig ist, darf man einen Stein auf einen anderen ziehen, für den man einen Farbwürfel ausgewählt hat. Dieser Stein ist blockiert, und der Würfel für ihn verfällt.

Hat der Spieler auch den schwarzen Würfel benutzt, darf er keinen Spielstein rückwärts ziehen, der in diesem Zug bereits bewegt wurde. Zieht er einen Spielstein zurück, für den er einen Farbwürfel ausgewählt hat, darf er diesen Stein in diesem Zug nicht mehr vorwärts bewegen, und der Farbwürfel verfällt.

Es ist erlaubt, die Würfel von Spielsteinen auszuwählen, die in Türmen gefangen sind, um nicht andere Steine ziehen zu müssen.

3. Betreten des Klassenzimmers

Sobald ein Spielstein das Klassenzimmer betritt oder darüber hinaus ziehen würde, wird er auf einen freien Platz in der vordersten noch freien Bankreihe gesetzt. Es werden zuerst die beiden Plätze in der ersten Reihe besetzt, dann in der zweiten Reihe und so weiter...

Sind beide Plätze in der ersten Reihe besetzt, dürfen die Spieler nur noch 2 Farbwürfel und zusätzlich den schwarzen Würfel benutzen.

Sind die ersten beiden Bankreihen vollständig besetzt, dürfen die Spieler nur noch 2 Farbwürfel oder 1 Farbwürfel und den schwarzen Würfel benutzen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die dritte Bankreihe vollständig besetzt ist. Der letzte Spielstein wird auf den Platz in der letzten Reihe gesetzt.

Wertung

Die Spieler decken ihre Platzkärtchen auf und überprüfen die Sitzordnung. Für jeden Spielstein, der in der gleichen Bankreihe sitzt, in der er auf dem Platzkärtchen abgebildet ist (gleichgültig auf welchem Platz), erhält der Spieler die aufgedruckte Punktzahl. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger.

© 1998 Simba Toys Werkstr. 1 D-90765 Fürth

2. Avancer les pions

Le joueur peut choisir dans quel ordre il veut avancer les pions. Chaque pion ne peut être avancé qu'une fois. D'autres pions peuvent être surpassés. Si un pion arrive sur une case où il y a déjà un autre pion, il est placé en dessus de ce dernier. De cette manière il est possible de placer plusieurs pions sur une case. Sur la case „START“ par contre, les pions sont placés l'un à côté de l'autre.
Les pions se trouvant en dessous d'autres pions ne peuvent pas être avancés. Les pions ne peuvent être recullés que jusqu'à l'arrêt du bus. Il restent sur cette case jusqu'à ce qu'ils soient de nouveau avancés.

Remarque

Comme on peut choisir l'ordre dans lequel on veut avancer les pions, on peut placer un pion sur un autre, même si on a choisi un dé de la couleur de ce dernier.

Par conséquent, ce dernier est bloqué et on ne peut plus l'avancer. Si le joueur prend aussi le dé noir, il ne peut pas reculer un pion qu'il a déjà avancé pendant que c'était son tour. S'il met en arrière un pion pour lequel il a aussi choisi un dé coloré il ne peut plus l'avancer après.

On a le droit de choisir le dé de pions qui se trouvent en dessous d'autres pions pour ne pas être obligé d'avancer d'autres pions.

3. L'arrivée dans la salle de classe

Dès qu'un pion entre dans la salle de classe ou s'il avancerait encore plus loin, il est posé sur la place la plus en avant qui soit encore libre. D'abord il faut occuper les deux places au premier rang, puis celles au deuxième...

• Quand les deux places au premier rang sont occupées, les joueurs ne peuvent plus prendre que deux dés colorés et en plus le dé noir.

• Quand les deux premiers rangs sont occupés, les joueurs ne peuvent prendre que deux dés colorés ou 1 dé coloré et le dé noir.

La fin du jeu

Le jeu est fini quand les deux places du troisième rang sont occupées. Le pion qui reste est placé sur la place encore libre au dernier rang.

Evaluation

Chaque joueur regarde la carte qu'il a tirée au début et la compare avec l'ordre des pions dans la salle de classe. Pour chaque pion qui est dans le même rang (sur n'importe quelle place) que celui qui figure sur la carte, le joueur reçoit le nombre de points correspondants. Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne.