

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# VERTIGO

Un jeu Parker pour deux joueurs à partir de 12 ans  
© 1994 Tonka Corporation

## Contenu

1 roue  
1 base  
4 commutateurs  
32 tiges d'arrêts  
11 palets

## But du jeu

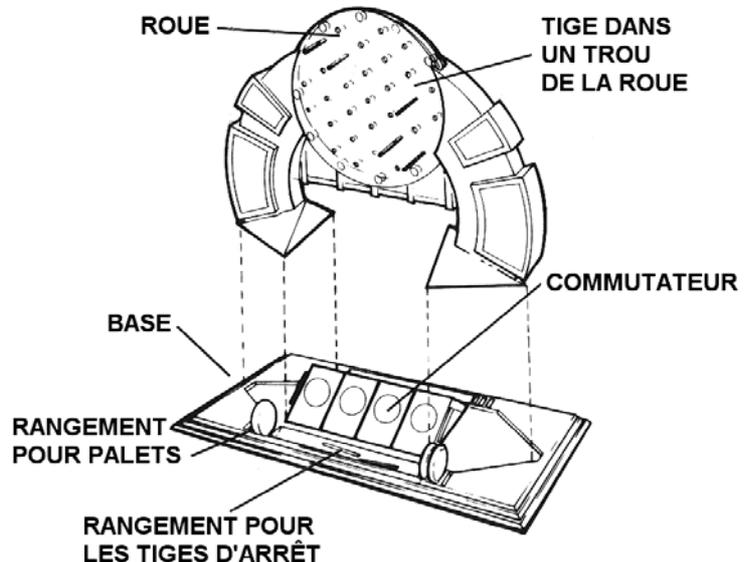
Le but du jeu est de gagner six palets. Le premier joueur qui y parvient gagne la partie.

## Préparation du jeu

La roue est placée sur la base. Les picots sous la pièce supportant la roue viennent dans les trous pratiqués dans la base. Les deux parties sont fortement emboîtées pour que l'ensemble tienne convenablement et verticalement.

On place les quatre commutateurs sur la base. Deux commutateurs sont poussés vers l'un des joueurs, les deux autres vers l'autre joueur.

Les tiges d'arrêt sont insérées dans les trous de la roue. Une tige doit rester en excès : elle sert de réserve en cas de perte.



## Déroulement du jeu

On détermine au hasard le premier joueur. Les joueurs prennent ensuite alternativement leur tour. L'objectif est de diriger les palets à travers le labyrinthe de telle sorte qu'ils tombent de son côté.

Chaque joueur doit choisir l'une des quatre actions suivantes à son tour de jouer :

Retirer ou déplacer une tige d'arrêt de la roue. L'adversaire ne pourra pas à son prochain tour choisir cette même action. Les tiges d'arrêt retirées sont gardées dans le rangement de son camp.

ou

Tourner une fois la roue-labyrinthe dans une direction de son choix jusqu'au premier "cliquetis". L'adversaire ne peut pas ramener la roue dans sa position antérieure lors de son prochain tour.

ou

Introduire un palet par l'une des quatre fentes au dessus de la roue. Naturellement, il n'est pas possible de choisir cette action si les quatre entrées sont bloquées par des tiges d'arrêt.

ou

Ajuster un commutateur : les commutateurs doivent être disposés de telle sorte que le palet tombe de son propre côté. Chaque palet qui tombe chez l'adversaire compte pour lui. L'adversaire ne peut pas lors de son prochain tour, repousser immédiatement un commutateur qui vient d'être changé de position.

## Fin de la partie

Le premier joueur qui a récupéré six palets gagne la partie. Les palets récupérés sont gardés dans les rangements prévus sur la base : lorsque son camp est plein, le joueur a gagné.

## Conservation du jeu

Retirez prudemment la roue de la base et remettez les deux parties du jeu dans la boîte.