

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

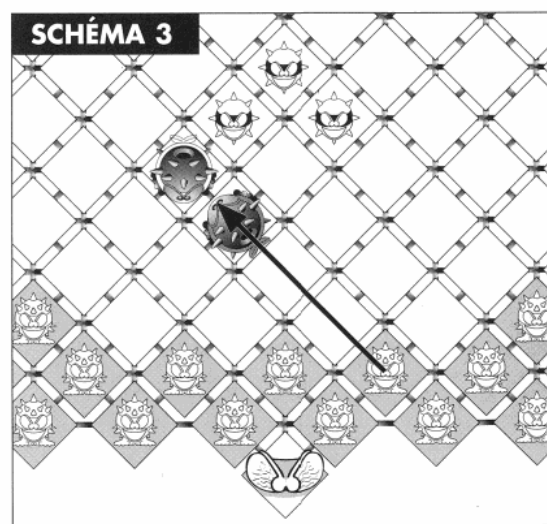
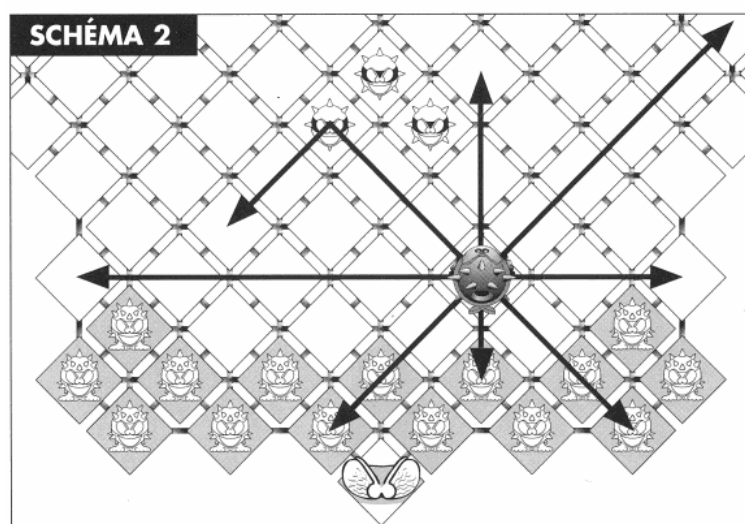
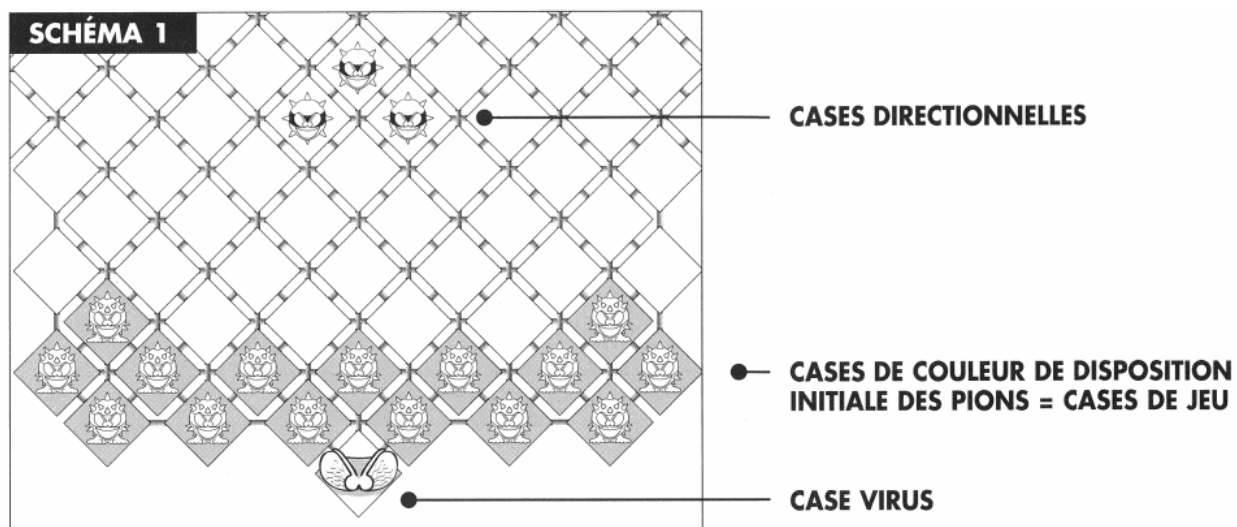
**ESCALE À JEUX**



VIRUS

© 1992 CHRISTOPHE brothers, Yves, Christian, Pascal – Amusphère

2 à 4 joueurs à partir de 7 ans



BUT DU JEU

CONTENU DU JEU

1 planche de jeu

60 figurines réparties en (8 MUTANTS, 12 X, 16 VIRUS et 24 CLONES).

100 rubans répartis en quatre couleurs (25 rubans jaunes, 25 rubans rouges, 25 rubans verts et 25 rubans bleus).

1 règle de jeu détaillée.

DESCRIPTION DU JEU

La planche de jeu se compose de quatre camps (jaune, vert, bleu et rouge). Chaque camp comporte quinze cases de couleur pour la disposition initiale des pions (voir schéma n°1), les cases initiales de couleur sont également des cases de jeu, et d'une case Virus. La case centrale avec les grands yeux en dessous de chaque camp correspond à la case Virus (voir schéma n°1). Chaque joueur dispose de 15 pions (deux Mutants, trois X, quatre Virus et six Clones) qu'il place avec les rubans de couleur sur les cases initiales de jeu correspondantes à son camp et ceci dans un ordre propre à chacun.

PREPARATION DU JEU

Virus se joue à deux, trois ou quatre joueurs.

Déplier la planche de jeu. Chaque joueur choisit une couleur de jeu et place ses pions avec le ruban de couleur correspondant à la couleur de son camp. Un joueur commence la partie et les autres joueurs suivent à leur tour, ceci dans le sens des aiguilles d'une montre.

BUT DU JEU

Eliminer son ou ses adversaires

- En arrivant avec un de ses pions (Clone, Virus ou X) sur la case Virus de son ou ses adversaires ou en éliminant les deux Mutants de son ou ses adversaires.

Gagner la partie

- En plaçant un Mutant sur la case Virus de l'un de ses adversaires, le jeu est fini et vous avez gagné la partie.

DÉPLACEMENT DES PIONS

A chaque tour, le joueur doit déplacer un de ses pions d'une case minimum à cinq cases au maximum. Les joueurs peuvent déplacer leurs pions dans toutes les directions vers l'avant, l'arrière, en diagonale, ou de gauche à droite sur les cases de jeu (voir schéma n°2), mais sans changer de direction en cours de déplacement. Il ne pourra changer de direction qu'au tour suivant sauf s'il passe sur une des 12 cases directionnelles qui sont au nombre de trois cases devant chaque camp (voir schéma n°2). Les cases directionnelles peuvent être empruntées comme des simples cases. Un pion ne peut jamais passer au-dessus d'un autre pion.

FORCE DES PIONS

Deux pictogrammes d'aide mémoire se trouvent sur la planche de jeu, ceux-ci reprennent les valeurs décrites ci-dessous.

- CLONE (C)

Le Clone élimine le Virus et le Clone du jeu.

- X

Le X élimine le Mutant et le X du jeu.

- VIRUS (V)

Le Virus contamine le X, le Virus et le Clone du jeu.

- MUTANT (M)

Le Mutant élimine le Mutant.

Le joueur qui perd ses deux Mutants est éliminé du jeu.

Pour porter une attaque, le joueur doit arriver avec son pion sur le pion de l'adversaire, les deux joueurs annoncent la force de leur pion afin d'opposer ceux-ci. Si l'attaquant ne peut éliminer ou contaminer le pion de l'adversaire, il se place sur la case précédente du pion attaqué (voir schéma n°3).

Le pion attaqué par un Mutant, un X ou un Clone est éliminé et quitte définitivement le jeu.

Le pion attaqué par un Virus est contaminé, l'attaquant retire de la planche du jeu le pion contaminé et remplace le ruban de l'adversaire par un ruban de sa couleur. Il pourra ainsi le réintroduire dans son camp, le tour suivant, sur une case libre ou dès que celle-ci se libère.

Bon amusement !

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois en raison de la taille de certaines pièces

Mise en ligne par François Haffner pour jeuxsoc.free.fr – 07/2005