

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Voldétour

Matériel et mise en place (fig. 1)

- un plateau de jeu composé de 100 cases (2 noires, 4 rouges -pour l'extension-, et 94 blanches)
 - 12 pièces noires, 12 pièces blanches, chaque set d'une couleur comprenant 1 Seigneur (fig. 1a), 1 Tour (fig. 1b) et 10 pièces de construction réparties en Blocs (fig. 1c) et Escaliers (fig. 1d).
- Après avoir choisi la couleur de ses pièces, chaque joueur place sa Tour sur sa case noire (elle y restera pendant toute la partie) et y pose son Seigneur. Les pièces de construction sont placées en réserve à côté du plateau.

But du jeu

Être le premier à poser son Seigneur sur la Tour ennemie.

Principe

En utilisant les Blocs et les Escaliers, chaque joueur construit des chemins en 3 dimensions (longueur, largeur, hauteur) sur lesquels il déplace son Seigneur. Les cases du plateau servent de repère au positionnement des pièces de construction et au déplacement du Seigneur (fig. 2).

Stratégie d'attaque : créer un chemin, avec possibilité de construire sur les pièces de l'adversaire, et/ou avancer son Seigneur, y compris sur les pièces adverses.

Stratégie de défense : bloquer les pièces de l'adversaire et/ou faire obstacle au déplacement de son Seigneur.

Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent à tour de rôle. Les pièces noires commencent. Trois actions sont possibles :

- placer un Bloc de sa couleur
- placer un Escalier de sa couleur
- déplacer son Seigneur d'1, 2 ou 3 cases.

Durant son tour, le joueur peut réaliser les 3 actions, ou seulement 1 (minimum obligatoire) ou 2 de son choix (il doit alors annoncer la fin de son tour et c'est à l'adversaire de jouer). Le Bloc et l'Escalier peuvent être joués dans l'ordre désiré, l'un après l'autre, mais aucune pièce ne peut être placée après un déplacement du Seigneur.

Fin de la partie

Le premier joueur qui pose son Seigneur sur la Tour ennemie remporte la partie.

Placement des pièces de construction

Une pièce se place soit à même le plateau, en contact ou non avec d'autres pièces, soit sur des pièces, y compris celles de l'adversaire. Elle peut être placée dans n'importe quel sens en 3D mais un Escalier doit avoir sa pente face au ciel à moins d'être emboîté à un autre Escalier (fig. 3). La pièce que le joueur place est soit une pièce prise dans sa réserve soit une de ses pièces déjà en jeu qu'il déplace. Aucune pièce ne peut retourner en réserve.

Une pièce de construction est bloquée (fig. 4), et donc non déplaçable, si :

- elle se trouve sous une autre pièce de construction ou sous un Seigneur
- elle est entourée par 4 pièces de construction et ses faces verticales sont totalement cachées.

La hauteur de la construction ne doit pas dépasser la hauteur de la Tour.

Il ne peut y avoir d'espace vide sous une pièce de construction (fig. 5).

Déplacement du Seigneur

Le Seigneur peut se déplacer ou stationner sur ses propres pièces de construction, sur celles de l'adversaire ou à même le plateau. Il doit quitter sa Tour au plus tard au 3^{ème} tour de jeu, sans quoi le joueur perd la partie. Il pourra par la suite y passer au cours d'un déplacement mais non y stationner.

Le Seigneur peut se déplacer en avant, en arrière, à droite ou à gauche mais pas en diagonale. Dans un déplacement de 2 ou 3 cases, il peut changer de direction à chaque mouvement d'une case à une autre.

En dehors d'un emboîtement d'Escaliers, une pente sert de jonction entre 2 cases situées à des hauteurs différentes et permet au Seigneur de changer de niveau. Les pentes ne sont pas comptabilisées dans le déplacement du Seigneur. Ce dernier doit se trouver face à une pente pour pouvoir l'emprunter (fig. 6). Il peut utiliser des suites de pentes mises bout à bout tant que les cases de départ et d'arrivée sont jointes par un chemin continu (fig. 7).

Il est interdit aux Seigneurs de se trouver sur une même case et de passer l'un par-dessus l'autre.

