

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**



Zock

Un jeu pour 2 à 4 joueurs édité par Schmidt Spiele

Traduction française par François Haffner d'après la règle anglaise de Frank Branham sur BoardGameGeek

Contenu

1 plateau de jeu muni d'un panneau rotatif à fenêtres
12 pions, 1 par couleur dont un roi
des billets de jeu
1 dé

Principe du jeu

- Faire progresser ses propres pions sur le circuit pour gagner le plus d'argent possible.
- Renvoyer les pions adverses sur leur maison pour leur prendre leur argent.

Le joueur le plus riche au bout d'un certain temps gagne la partie.

Règles

1. Choisissez un joueur qui tiendra la banque.
2. Au début, chaque joueur reçoit 30.000 de la banque (5 x 5000, 4 x 1000, 2 x 500) et 3 pions d'une couleur, qu'il place dans n'importe quel ordre sur les cases de la maison de même couleur.
3. Le banquier commence. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. Les joueurs jettent le dé et déplacent n'importe quel pion du nombre indiqué par le dé, en dehors des cases de maison, sur le circuit. Les pions se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre.
5. Au départ, les cases de sortie doivent être évacués jusqu'à ce qu'au moins 2 pions soient dans le circuit. A partir de là, chaque joueur doit toujours avoir 2 pions en jeu dans le circuit. Le roi doit toujours être en jeu. Un joueur ne peut pas déplacer ses pions ordinaires sur le circuit aussi longtemps que son roi est toujours sur une case de la maison. Les rois sont les pions marqués d'une couronne.
6. Si un joueur a au moins 2 pions dans le circuit (dont son roi), il peut déplacer l'un ou l'autre un en avant sur son tour. Au lieu de déplacer un pion, il peut tourner le dispositif pour amener la flèche de même couleur en face de la case où se trouve le pion, si celui-ci a dépassé le premier quart du circuit. Il gagne alors la somme montrée dans la fenêtre du dispositif. Si le pion est un roi, la somme est triplée. Après quoi, le joueur remet le pion une case de sa maison.
7. Si un joueur tire un 1, il doit ramener son pion le plus avancé sur le circuit sur une case de sa maison. Il ne gagne aucun argent de la banque.
8. Si le pion d'un joueur termine son déplacement sur une case occupée par un adversaire, celui-ci doit ramener son pion sur une case de sa maison. L'adversaire frappé paye au joueur qui l'a frappé 3000 si le pion touché est un roi, 1000 s'il s'agit d'un pion ordinaire.
9. Si le roi d'un joueur arrive sur une case occupée par un roi adverse, le joueur qui vient de bouger crie « Défi ! ». En commençant par l'adversaire, les deux joueurs jettent le dé à tour de rôle. Dès qu'un joueur obtient 1, il a perdu : il ramène son roi sur une case de sa maison et donne tout son argent au gagnant.
10. Si un joueur n'a plus d'argent, il peut emprunter à la banque. Si la banque n'a plus d'argent, le joueur doit se retirer du jeu.
11. Le jeu est terminé si un joueur a gagné tout l'argent. On peut aussi choisir d'arrêter après un temps déterminé. Dans ce cas, la victoire va au joueur le plus riche.

Note de Frank Branham : Les règles allemandes ne disent pas quoi faire si vous avez deux pions ou plus de la même couleur sur une case. Ma règle-maison est la suivante. Si vous tournez le dispositif en face de cette case, tous les pions rapportent la somme affichée et reviennent à la maison. Si un adversaire tombe sur eux, il prend l'amende pour tous les pions. Si l'un des pions est un roi et qu'un roi adverse tombe sur eux, les deux joueurs jouent pour tout leur argent comme d'habitude.