

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**



RÈGLES DU JEU

Eléments du jeu

Le jeu ABX FORCES se joue de 2 à 6 joueurs et se compose des éléments suivants :

- une boîte de jeu,
- un plateau de jeu,
- six pions à monter,
- six socles pour le montage des pions,
- un règlement multilingue,
- 54 cartes :
 - 21 cartes « *Avancez de 1, 3 ou 5 cases* » (7 cartes de chaque)
 - 8 cartes « *Incident* » (2 pneus crevés, 2 chutes, 2 pédales cassées, 2 chaînes enrayées)
 - 12 cartes « *Solution* » (3 pneus neufs, 3 boîtes de secours, 3 pédales neuves, 3 nouvelles chaînes)
 - 13 cartes ABX :
 - 8 cartes « *Solution ABX* » (résout immédiatement tout incident)
 - 5 cartes « *Vitesse ABX* » (permet de progresser plus rapidement : 7 cases au lieu de 1-3-5 cases).

But du jeu

Etre le premier à franchir la ligne d'arrivée !

Préparation de la partie

- Le plateau de jeu est ouvert,
- Le talon des 54 cartes mélangées est à portée de main, face cachée,
- Chaque joueur reçoit 2 cartes au hasard qu'il prend en main sans les montrer aux autres,
- Chaque joueur pose son cycliste sur la case départ,
- On tire au sort celui qui commence.

Déroulement de la partie

- Le premier joueur tire une carte du talon. Il dispose maintenant de 3 cartes (avec les 2 qu'il a en main) parmi lesquelles il doit choisir celle qu'il désire jouer. Il remet la carte choisie face vers le dessus à côté du talon :
- ♣ S'il s'agit d'une carte « *Avancez de 1, 3 ou 5 cases* » ou d'une carte « *Vitesse ABX* » (qui permet d'avancer de 7 cases), il avance du nombre de cases annoncé sur la carte ;
- ♣ S'il s'agit d'un autre type de carte, il reste tout simplement sur place.
- Le joueur suivant tire une carte du talon. Il dispose maintenant de 3 cartes (avec les 2 qu'il a en main) parmi lesquelles il doit choisir celle qu'il désire jouer. Il remet la carte choisie face vers le dessus à côté du talon :
- ♣ S'il s'agit d'une carte « *Avancez de 1, 3 ou 5 cases* » ou d'une carte « *Vitesse ABX* » (qui permet d'avancer de 7 cases), il avance du nombre de cases annoncé sur la carte ;
- ♣ S'il s'agit d'un autre type de carte, il reste tout simplement sur place ;
- ♣ S'il s'agit d'une carte « *Incident* », il bloque le joueur précédent (avec un pneu crevé, une chute, une pédale cassée, une chaîne enrayée).
- Si un joueur est victime d'une carte « *Incident* » ou si il tombe sur une des 12 cases « *Incident* » :
- ♣ Soit il passe 2 tours (pendant lesquels il pourra piocher au talon et éventuellement bloquer un autre joueur mais sans avancer lui-même) ;
- ♣ Soit il pose la carte « *Solution* » correspondant à l'incident dont il est la victime (ce qui lui permet de ne perdre qu'un tour au lieu de deux) ou la carte « *Solution ABX* » (qui résout tous les types de problèmes et lui permet également de ne perdre qu'un tour au lieu de deux).
- Le joueur suivant tire une carte du talon. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur franchisse la ligne d'arrivée en premier, grâce certainement au support toujours présent de la logistique d'ABX LOGISTICS!!