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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

ESCHNAPUR

BUT DU JEU
Les joueurs incarnent des explorateurs qui essaient de récupérer le plus d'objets de valeur dans le temple d'or d'Eschnapur. Le gagnant est celui qui marquera le plus de points.

MATERIEL
Plateau de jeu avec échelle des points tout autour. Il y a également 15 niches avec des objets et en face de chacune d'elles, une case comportant 1 ou 2 symboles.
20 cartes symbole.
30 cartes chiffres (de valeur 1 à 30) et 5 cartes passe (dos doré).
Pièces : 50 de valeur 1 et 10 de valeur 5. La monnaie est permise à tout moment.
35 pions mouvement (carrés).
35 pions réserves (ovales).
15 pions découverte (ronds).
5 cartes résumé.
1 Bouddha.
5 marqueurs de points (ronds) de couleur différente.
5 pions explorateurs de couleur différente.

PREPARATION
Mélanger les pions découverte et en poser un, face chiffre cachée, sur chaque niche du plateau.
Chaque joueur choisit une couleur : il place son marqueur de point sur la première case de l'échelle de points. Il pose ensuite son pion explorateur sur la case du plateau comportant le symbole de sa couleur. A moins de 5 joueurs, le marron n'est pas utilisé.
Chaque joueur reçoit 2 pièces de 5 et 10 pièces de 1. Si on joue à 5, chacun reçoit 2 pièces de 5 et 7 de 1.
Donner 2 pions mouvement à chacun.
Donner à chaque joueur 1 carte passe (P). A moins de 5 joueurs, les cartes non distribuées ne sont pas utilisées.
Mélanger chaque paquet de cartes. Chaque joueur reçoit 1 carte symbole et 2 cartes chiffre face cachée. Poser les cartes restantes comme pioche sur le plateau de jeu.
Poser le bouddha sur son emplacement.
Mélanger les pions réserves et en faire 2 piles face cachée.
Donner une carte résumé à chaque joueur.
Le premier joueur est celui qui explique le jeu aux autres.

DEROULEMENT
Chaque joueur à son tour de jeu dispose de 3 actions : la première est obligatoire et les deux autres sont facultatives. Quand un joueur a terminé son tour, c'est à son voisin de gauche de faire ainsi.
Chaque joueur peut également, à tout moment de la partie et même hors de son tour de jeu, acheter des cartes et des pions mouvement.
1 carte symbole coûte 3 pièces.
1 carte chiffre coûte 3 pièces.
1 pion mouvement coûte 2 pièces.
On prend les cartes du dessus de la pile lors de l'achat.

PREMIERE ACTION (obligatoire)
Le joueur retourne 2 pions réserves de son choix. Le joueur va pouvoir en garder un et recevoir un paiement d'un autre joueur en échange de l'autre. Il n'est pas possible de garder les deux ou de recevoir un paiement pour les deux. Il va y avoir un choix à faire. Pour cela, le joueur écoute les propositions des autres joueurs. Ces propositions, à l'entière discrétion des autres joueurs, peuvent comporter des pièces, des pions mouvements, des cartes chiffre, des cartes symbole. Toute combinaison de ces quatre éléments est autorisée. Tout est permis : on peut augmenter ou diminuer son offre ou même l'annuler complètement. Il est par contre interdit que des joueurs fassent exactement la même proposition pour le même pion.
Le joueur est libre de prendre la proposition de son choix. Il peut même refuser toutes les propositions. Dans ce cas, les pions réserves sont remis sous chaque pile et le joueur prend 2 pièces de 1 de la banque en contrepartie. Ceci termine son action 1.
Sinon, lorsqu'il a choisi, il reçoit le prix convenu et donne le pion réserve à l'acheteur. Il garde l'autre pour lui. Ces deux pions sont gardés face visible devant chaque joueur.
Chaque joueur prend maintenant dans la banque le nombre (entre 1 et 4) de pions représentés sur le pion réserve qu'il vient de recevoir. D'abord le vendeur puis l'acheteur.

DEUXIEME ACTION (facultative)
Le joueur peut déplacer son explorateur de case en case dans le temple. Pour chaque case, il faut rendre un pion mouvement. On peut se déplacer dans la direction de son choix. Il est conseillé de ne déplacer que pour aller ouvrir une niche.

TROISIEME ACTION (facultative)
Le joueur peut maintenant ouvrir la niche devant laquelle il se trouve. Pour cela, il doit donner 1 ou 2 cartes symboles de la couleur indiquée sur la case où il se trouve. Le joueur montre ces cartes et les remet sous la pioche face cachée. Il retourne ensuite le pion découverte de cette niche. Il y a deux chiffres de taille différente sur ce pion. Le joueur avance son marqueur sur l'échelle de points de la valeur du chiffre de plus petite taille.
Tous les joueurs vont pouvoir maintenant lutter pour la possession de ce pion ou avancer de la valeur du chiffre de grande taille.
Pour cela, chaque joueur pose devant lui face cachée une carte chiffre de soin choix ou sa carte passe. On retourne les cartes en même temps. Le joueur qui a posé la carte de plus forte valeur avance son marqueur sur l'échelle des points de la valeur du chiffre de grande taille. Mais pour cela, le joueur doit payer à la banque le nombre de pièces (de 1 à 5) représenté sur la carte chiffre qu'il vient de jouer. Si le joueur n'a pas assez pour payer, c'est la plus forte carte suivante qui permet à son possesseur d'avancer s'il peut payer.
Le joueur qui a posé la carte de plus faible valeur reçoit le pion découverte et prend à la banque le nombre de pièces représenté sur sa carte chiffre. Toutes les cartes sont mélangées et replacées sous la pioche. Les joueurs qui ont joué leur passe (P) n'avancent pas mais reçoivent 4 pièces de la banque. Ils gardent leur carte passe toute la partie. Si tous les joueurs passent, personne ne récupère le pion découverte ni n'avance du chiffre de grande taille.
S'il n'y a qu'un joueur qui joue une carte chiffre, il avance du chiffre de grande taille et garde le pion découverte pour lui mais il ne donne ni ne reçoit de pièces pour cela.

VALORISER SES PIONS RESERVES
Au fur et à mesur du jeu, les joueurs récupèrent des pions réserves. Dès qu'un joueur a une valeur de 12 ou plus en aditionnant la valur de ses pions réserve, il peut les rendre à la banque (on a le droit des la garder autant de temps que l'on veut) pour récupérer des cartes. On rend pour cela les pions réserves (mis à part de la pioche) et on reçoit 2 cartes en échange : 2 chiffres ou 2 symboles ou 1 chiffre et 1 symbole. Si on donne plus (14 par exemple), on ne prend quand même que 2 cartes et les points en trop sont perdus. Les pions réserves mis de côté ne seront réutilisés que si la pioche est vide.

BOUDDHA
Dès qu'un joueur se retrouve seul dernier sur l'échelle de points, il reçoit le pion Bouddha. Tous les points marqués par ce joueur sont maintenant doublés. On conserve le Bouddha tant qu'on est dernier. Cela vaut aussi si on arrive sur la case de l'avant-dernier. Dés qu'on le dépasse, on lui donne le Bouddha.

FIN DU JEU
Lorsque 13 des 15 pions découverte ont été attribués, le jeu s'arrête. Le joueur qui a le plus de pions découverte avance de 12 cases. S'il y a plusieurs joueurs, ces points sont divisés. Le Bouddha ne multiplie pas les points dans ce cas.
Le joueur avec le moins de pions découverte recule de 6 cases. S'il y a plusieurs joueurs, ces points sont divisés. Le Bouddha ne multiplie pas les points dans ce cas.
Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, la plus haute carte chiffre encore en main l'emporte.