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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

FR

SKYBRIDGE®

PRESENTATION ET PREPARATION
Un plateau avec 9 fondations et 44 pièces de construction en 4 couleurs, soit 4 ensembles de 11 pièces par couleur: un pont, 4 blocs de 3 étages, 4 blocs de 2 étages et 2 toits. Chaque joueur dispose d'un jeu de pièces de même couleur (cf fig 1).

BUT DU JEU
Devenir propriétaire du plus grand nombre d'étages de la ville.

PRINCIPE DU JEU
Les blocs à 2 et 3 étages servent à bâtir les tours, les ponts relient 2 tours adjacentes et les toits déterminent le propriétaire final d'une tour. Chaque coup consiste à poser une pièce.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE
Le premier joueur est tiré au sort. Chacun joue à tour de rôle en posant une de ses pièces selon les règles suivantes :
1.Deux pièces de même couleur ne peuvent pas être en contact (cf fig 2).
2.Un bloc doit être joué au niveau le plus bas possible, sauf lorsque cet emplacement est de la couleur du joueur: dans ce cas, il doit jouer sur la position immédiatement supérieure. Si il y a plusieurs emplacements possibles, le joueur choisit où il joue (cf fig 3).
3.Un pont ou un toit se posent à n'importe quel niveau, en respectant la règle 1 (cf fig 4).
4.Les ponts permettent d'augmenter le score de leur propriétaire en connectant 2 tours. Un pont doit être posé sur 2 tours adjacentes de même hauteur, mais pas en diagonale. Conformément à la règle 1, un pont ne peut être placé qu'au dessus de 2 pièces de couleurs adverses. Deux ponts peuvent se chevaucher partiellement, mais ne peuvent pas être superposés exactement l'un au dessus de l'autre (cf fig 5).
5.Les toits peuvent être joués à tout moment: le joueur devient propriétaire de la tour sur laquelle il place son toit et plus aucune pièce ne peut y être ajoutée.

FIN DE LA PARTIE
Si un joueur ne peut plus poser de pièces, ses adversaires continuent jusqu'à épuisement des leurs, ou jusqu'à ce que personne ne puisse jouer, et c'est la fin de la partie.

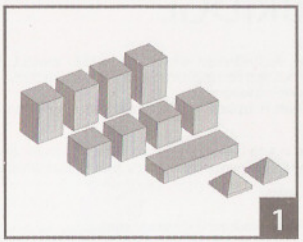
On totalise alors le score de chacun :
- chaque joueur compte le nombre total d'étages de sa ou ses tours, quelle que soit la couleur des blocs: les grands blocs valent 3 étages, les blocs carrés 2 étages, les ponts 1 étage, les toits et les fondations ne valent rien.
- si un joueur possède une tour connectée à une seconde par son propre pont, les étages de la tour connectée sont également comptés (peu importe la couleur du toit de cette tour); cette tour est également prise en compte par celui qui en détient le toit, et éventuellement aussi par ceux qui l'auraient connectée avec leur pont à une tour qu'ils possèdent: une tour peut donc être comptée plusieurs fois.
- lorsqu'un joueur possède les 2 tours reliées par son pont, son score est égal au nombre total d'étages des 2 tours multiplié par 2 (cf fig 6).

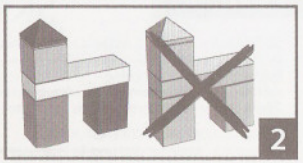
Le gagnant de la partie est celui qui a le score le plus élevé.

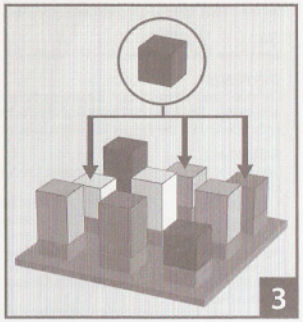
JEU A 3 JOUEURS
En début de partie, chacun reçoit un bloc de 3 étages et un bloc de 2 étages de la 4ième couleur, et les joue ensuite à sa convenance (les autres pièces de la 4ième couleur sont écartées).

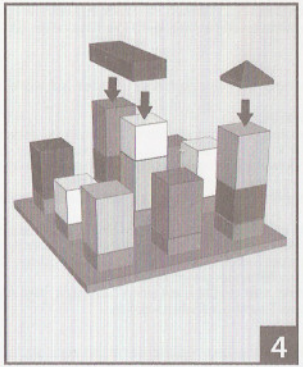
JEU A 2 JOUEURS
Chacun joue avec 2 couleurs et on cumule les points en fin de partie.

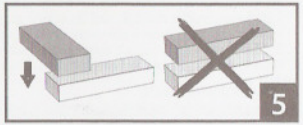
Un jeu de Adam Ritchey - ® & © Gigamic 2006

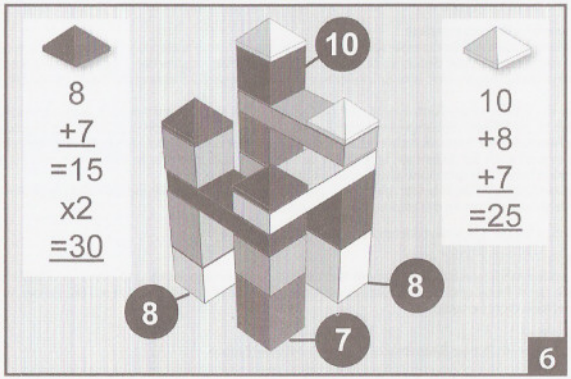












© gigamic 2006