

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de
Lyon, 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 ***
modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000
jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



CIAO CIAO...

MATERIEL

1 pont

1 échelle de points de victoire

4 ensembles de 7 pions de couleurs différentes

1 boîte noire contenant un dé spécial à 6 faces : 2 faces X et 4 faces numérotées de 1 à 4.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à faire traverser le pont à 3 de ses pions. Si aucun joueur n'y arrive, le vainqueur est celui qui a le plus de points.

PREPARATION

On place le pont sur la boîte. Au bout du pont, on pose l'échelle de points de victoire. Si on veut une bonne stabilité du pont, il faut replier les 2 extrémités du pont et les coller au pont. Ceci permet d'ajuster parfaitement le pont à la boîte. Chaque joueur prend les 7 pions de sa couleur et en place un sur la 1^{ère} case du pont.

A partir de maintenant, il doit toujours y avoir un pion de chaque couleur sur le pont. Si un pion tombe du pont, on le remplace par un autre pion de la même couleur. Les nouveaux pions arrivent toujours sur la 1^{ère} planche du pont (celle marquée d'une flèche).

DEROULEMENT

On désigne le 1^{er} joueur, puis le jeu se fait dans le sens horaire.

A son tour de jeu, le joueur secoue la boîte noire et regarde secrètement le résultat obtenu au dé. Il déclare un chiffre entre 1 et 4, et avance son pion sur les planches de ce nombre. Le X sur le dé signifie que l'on tombe dans la jungle. Même si un joueur obtient un X, il doit déclarer un chiffre entre 1 et 4. Les adversaires du joueur dans l'ordre du jeu ont la possibilité de croire ou de douter de cette affirmation. Il ne peut y avoir qu'un joueur à ne pas croire à cette affirmation.

Si tous les joueurs le croient, le tour est fini.

Si quelqu'un pense que le joueur a menti, on vérifie la valeur du dé. Si le joueur a dit la vérité, il retire un pion de cet adversaire du pont. Si le joueur a menti, le pion du joueur est retiré du pont et tombe dans le marécage.

A chaque fois qu'un pion tombe, il faut le remplacer en posant un pion de cette couleur sur la 1^{ère} planche du pont. Quand un pion réussit à franchir le pont, on le place sur l'échelle de points de victoire. Le 1^{er} pion à arriver est placé sur la case 1, le 2^{ème} sur la case 2 et ainsi de suite.

FIN DU JEU

Le jeu se termine de 2 façons :

Un joueur qui parvient à faire traverser le pont à 3 de ses pions a immédiatement gagné.

Aucun joueur n'est capable d'amener 3 pions de l'autre côté du pont, tous les pions sont arrivés et/ou éliminés (tombés du pont). Dans ce cas le vainqueur est le joueur avec le plus de points. Le pion sur la case 1 marque 1 point, le pion sur la case 2 marque 2 points, etc. Les pions arrivés en dernier marquent le plus de points !

Si un joueur n'a plus de pion, il ne joue plus. Mais il peut encore douter d'un joueur s'il a au moins un pion sur l'échelle de points de victoire. Ce pion peut être retiré du jeu si le joueur se trompe.