

AYALAN (C)

Age: 5 à 99 ans  
nombre de joueurs: 2, 3 ou 4  
Durée du jeu: 2 joueurs: 1 heure - 4 joueurs: 45 minutes.

REGLE DU JEU

A- BUT DU JEU

Les joueurs doivent effectuer l'itinéraire le plus long possible sur le plateau de jeu quadrillé en y déposant des jetons "trajet".  
Chaque jeton "trajet" déposé par un joueur sur une case de la surface de jeu lui rapporte un point.  
Certaines cases lui rapportent des points supplémentaires.

B- EQUIPEMENT ET PREPARATION DU JEU (voir E, explication 1)

- Le plateau de jeu :  
8 jetons "bonus" marqués de 3 points et 12 jetons "bonus" marqués de 2 points sont déposés sur les cases du plateau de jeu qui portent les mêmes marques.  
Les cases marquées d'un rocher sont des cases interdites. Aucun jeton "trajet" ne peut y être déposé.

- Les joueurs :

Le jeu se joue à 2, 3, ou 4 participants.  
Chaque côté du plateau de jeu sert d'accès au jeu à un joueur.  
Chaque concurrent dispose de 40 jetons "trajet" d'une couleur déterminée:

24 jetons "trajet droit" et  
16 jetons "trajet virage".

Chaque jeton marque le trajet effectué dans la case ou il est placé. Ce trajet part d'un côté de la case et se dirige vers un autre côté de la case.

C- DEROULEMENT DU JEU

Les concurrents à tour de rôle déposent sur une case libre de leur côté un premier jeton "trajet".  
Les joueurs choisissent librement leur trajectoire.

Le trajet marqué par le premier jeton déposé doit partir du bord de la surface de jeu. (voir E, schéma de la surface de jeu)

Lors du deuxième tour de table, chaque joueur à son tour dépose un deuxième jeton "trajet" à la suite du premier et ainsi de suite. (voir E, explication 2)

Lorsqu'un concurrent rencontre sur son parcours:

- une case interdite,
  - une case occupée par un jeton "bonus",
  - ou une case déjà occupée par un jeton "trajet",
- son avance est bloquée.

Une case interdite bloque définitivement l'avance du joueur.  
Une case occupée par un jeton "trajet" ou un jeton "bonus" peut être conquise par le joueur.  
Il en emporte alors le contenu.

Remarques:

- Le joueur qui veut conquérir une case occupée ne peut le faire que si la case voisine, par laquelle il poursuivra son trajet est une case libre. (voir E, explication 3)
- Si un joueur se fait prendre le dernier jeton "trajet" qu'il vient de déposer sur le plateau de jeu, son avance est définitivement bloquée.
- Lorsque l'avance d'un joueur est bloquée définitivement, il peut recommencer un nouvel itinéraire à partir d'une case libre de son côté du plateau.  
Il ne peut pas recommencer de nouvel itinéraire s'il n'est pas bloqué définitivement. (voir E, explication 4)
- S'il n'y a plus de case libre de son côté du plateau de jeu, il est éliminé.

Chaque joueur emporte le contenu des cases ou il passe:

- un jeton bonus lui rapporte deux points ou trois points;
- un jeton "trajet" adverse lui rapporte un point;
- un jeton "trajet" de sa propre couleur ne rapporte pas de point mais peut être rejoué.

Le trajet d'un joueur peut sortir par un côté de la surface de jeu et se poursuivre par le côté opposé. (voir E, explication 5)

D- FIN DU JEU

le jeu se termine :

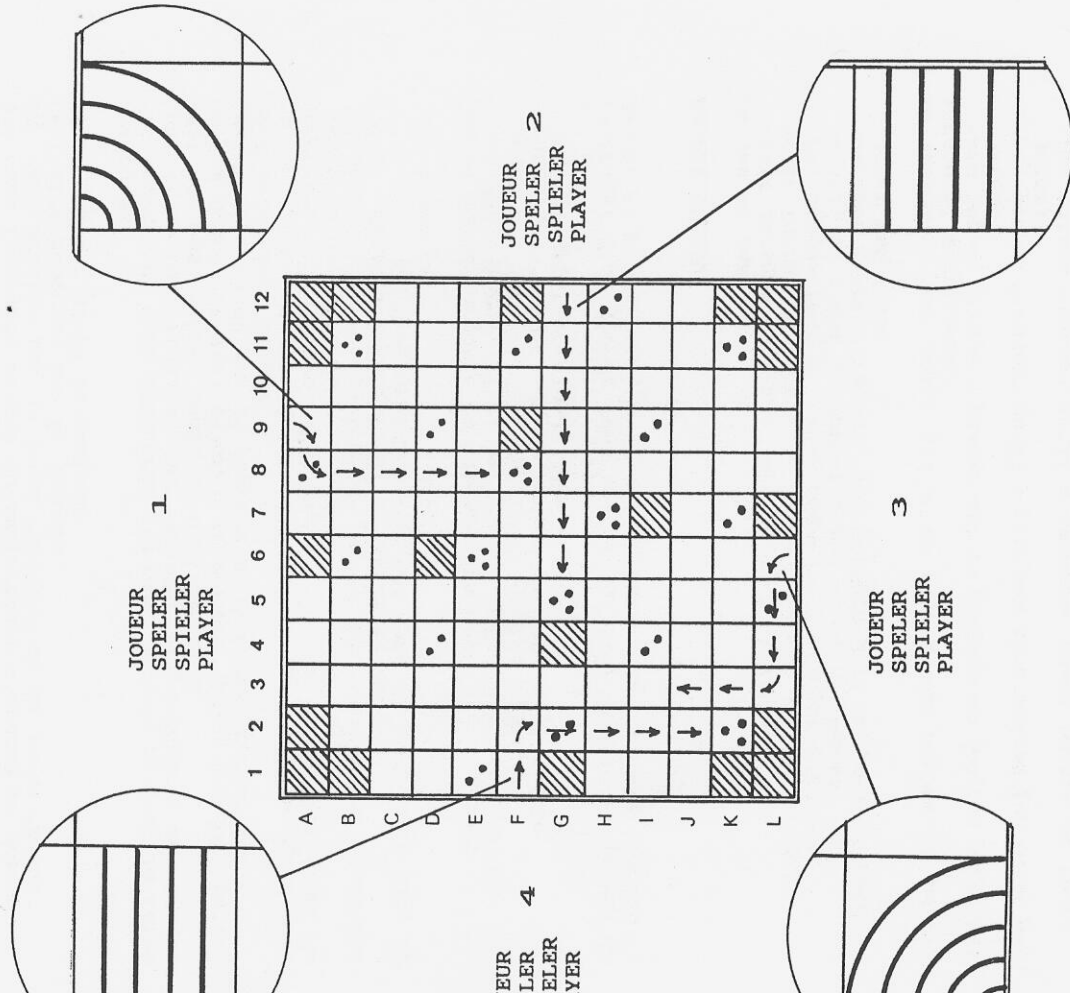
- soit lorsque tous les joueurs sont éliminés;
  - soit lorsque un joueur a placé tous ses jetons "trajet".
- NB: chaque tour de table commencé doit être terminé:  
ainsi, si c'est le joueur 2 qui vient de déposer son dernier jeton "trajet", les joueurs 3 et 4 peuvent encore jouer une fois.

Le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de points lorsqu'il additionne:

- ses jetons "trajet" placés sur le plateau de jeu (un point par jeton);
- les jetons "trajet" qu'il a pris aux adversaires (un point par jeton);
- les jetons "bonus" qu'il a récoltés (deux points ou trois points).

E- EXPLICATIONS

1- Préparation du jeu  
Schéma de la surface de jeu



1  
 JOUEUR  
 SPELER  
 SPIELER  
 PLAYER

2  
 JOUEUR  
 SPELER  
 SPIELER  
 PLAYER

3  
 JOUEUR  
 SPELER  
 SPIELER  
 PLAYER

4  
 JOUEUR  
 SPELER  
 SPIELER  
 PLAYER

2- Déroulement du jeu  
 -Le joueur 1 peut déposer son premier jeton "trajet" sur les cases A3, A4, A5, A7, A9, A10.  
 Il ne peut le déposer

ni sur les cases A1, A2, A6, A11 et A12, qui sont interdites, ni sur la case A8, qui est occupée par un jeton "bonus".  
 -Le premier jeton déposé par le joueur 1 dans la case A9 indique un virage à droite. au deuxième tour, le joueur poursuit son trajet par la case A8.

3- Conquête d'une case occupée

- Le joueur 1, arrivé dans la case E8, se dirige vers la case "bonus" F8 qu'il veut conquérir. Comme la case G8 est occupée par un jeton "trajet" du joueur 2, et comme la case F9 est interdite, le joueur 1 doit utiliser un jeton "trajet virage" qui lui permettra de poursuivre son parcours par la case libre F7.

- Le joueur 4, arrivé dans la case J2, se dirige vers la case "bonus" K2 qu'il veut conquérir. Comme les cases K1 et L2 sont interdites, et comme la case K3 est occupée par un jeton "trajet" du joueur 3, le joueur 4 ne peut conquérir la case "bonus" K2 et son avance est définitivement bloquée. Il peut alors recommencer un nouvel itinéraire.

4- Nouvel itinéraire d'un joueur bloqué

Le joueur 4 dont l'avance est définitivement bloquée peut recommencer un nouvel itinéraire dans la case libre C1, D1, H1, I1 ou J1.

5- Sortie de la surface de jeu

Le joueur qui sort du plateau de jeu par la case L3 y entre à nouveau par la case A3.

Le joueur qui sort du plateau de jeu par la case E12 y entre à nouveau par la case E1.

Le joueur qui veut sortir du plateau de jeu par la case A7 ne peut y entrer à nouveau parce que la case L7 est interdite. Son avance est définitivement bloquée.

Cases interdites: en hachuré sur le schéma