



la collection de françois haffner
"incroyablement fournie, et parfois délicieusement ringarde"

Vous venez de trouver cette règle et cela vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière dans votre grenier ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

<http://jeuxsoc.fr>

Je ne reçois pour cela aucune aide publique ni privée. Je ne souhaite pas non plus dénaturer mon site avec des publicités.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur jeuxsoc.fr, un site gratuit et libre de toute publicité, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle ou un jeu qui manquerait cruellement à ma collection
- En faisant un don pour me permettre de continuer ma collection et de payer une partie de mes frais

Vous trouverez mon adresse postale, mon adresse électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>

Merci

François Haffner



CALLISTO™

RÈGLE DU JEU

Contenu

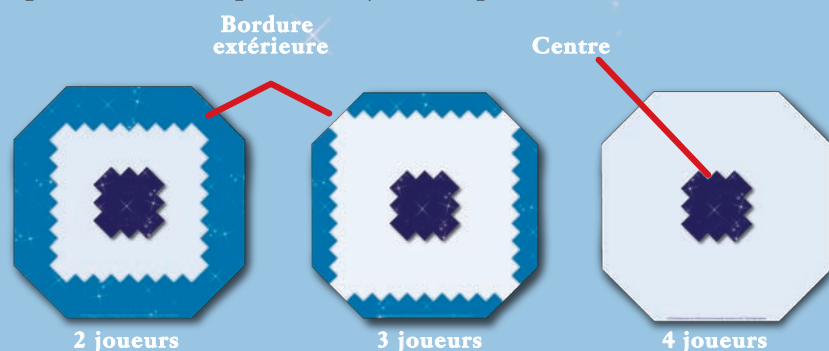
- 72 Pièces
- 12 Colonnes
- 1 Plateau de jeu
- 3 Décors (pour jouer à 2, 3 ou 4)

But du jeu

Les joueurs essaient de placer toutes leurs pièces sur le plateau de jeu. Les pièces que les joueurs ne peuvent pas placer compteront comme pénalités à la fin de la partie. Le joueur ayant le plus petit score remporte la partie.

Préparation

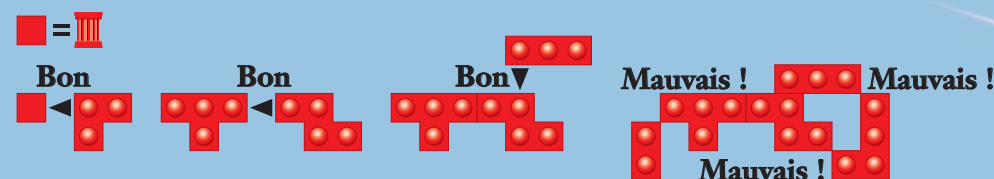
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 18 pièces et les 3 colonnes correspondantes.
- Prenez le décor adapté au nombre de joueurs (voir ci-dessous), et placez-le sous le plateau de jeu transparent.



Le jeu

- Le plus jeune joueur commence, le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Au premier tour, chaque joueur place une de ses colonnes sur le plateau de jeu.
- Au deuxième tour, chaque joueur place une deuxième colonne sur le plateau de jeu.
→ Les colonnes peuvent être placées n'importe où, sauf au « centre » et sur la « bordure extérieure ».
- Après que chaque joueur ait placé deux colonnes, les autres pièces peuvent alors être jouées.
- Par tour ne peut être placée qu'une seule pièce, selon les règles suivantes.

Règle 1 : Les pièces sont placées à côté d'une colonne ou d'une autre pièce de la même couleur. Pour cela, les deux pièces doivent se toucher par au moins un côté, et donc pas uniquement par un de leurs angles. (*voir les exemples sur l'illustration ci-dessous*). Les joueurs ont le droit de placer leurs pièces à côté des pièces adverses.



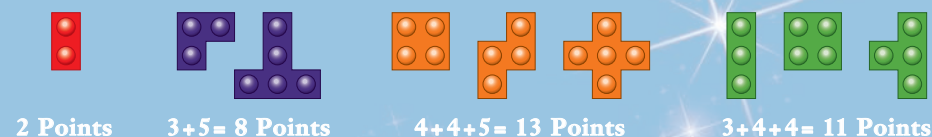
Règle 2 : Si vous jouez à 2 ou à 3, aucune pièce ne peut être placée sur la « bordure extérieure ». Les joueurs peuvent bien placer leurs pièces au « centre » (*si vous jouez à 4, la bordure extérieure n'est pas présente et vous pouvez dès lors placer vos pièces partout*).

Règle 3 : À tout moment du jeu, un joueur peut placer sa troisième colonne sur le plateau de jeu, mais dans ce cas pas au « centre » ni sur la « bordure extérieure ». Le placement d'une colonne compte pour un tour de jeu complet.

Fin de la partie

- Lorsqu'un joueur ne peut plus placer de pièce, cela signifie pour lui la fin de la partie.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le dernier joueur ne puisse plus placer de pièce.
- Les scores sont calculés en additionnant le nombre de points présents sur les pièces restantes (les points de pénalité). Chaque joueur compte les points sur les pièces de sa couleur qui n'ont pas été placées sur le plateau de jeu.
- Le gagnant sera le joueur qui aura le moins de points de pénalité.
- Une troisième colonne non placée n'est pas comptabilisée dans le score d'un joueur.
- En cas d'égalité de points, le joueur qui a commencé le dernier est déclaré vainqueur.

Exemples pénalités



Astuce

Jouez autant de parties qu'il y a de joueurs, et faites commencer un autre joueur à chaque fois. Additionnez ensuite les scores de toutes les parties, et le joueur avec le plus petit score est déclaré vainqueur !