

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Chacun joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en lançant les 2 dés.

1) Le lancer des dés :

- Pour faire avancer un **Scorpion** qui est sur une case jaune, les dés doivent être lancés sur la piste de lancement jaune.

Inversement, pour faire avancer un **Scorpion** qui est sur une case noire, les dés doivent être lancés sur la piste de lancement noire (fig. 2).

- **Pour le premier tour** : chaque joueur à son tour, lance les 2 dés sur la piste de lancement jaune, additionne les points des 2 dés et introduit son premier **Scorpion** sur le jeu en le faisant avancer sur la case correspondant au total des points des 2 dés.

(Ex. : le joueur bleu obtient 3 et 2 avec les dés, il place donc son premier **Scorpion** sur la 5^e case jaune du parcours).

- **Dans les tours suivants** : les joueurs auront le droit d'associer ou de dissocier les dés. C'est-à-dire qu'ils pourront, soit bouger un **Scorpion** du total des 2 dés, soit bouger 2 **Scorpions** de chacun la valeur d'un dé.

Un joueur peut donc lancer un dé sur la piste de lancement jaune, et l'autre sur la piste de lancement noire, s'il décide de bouger un **Scorpion** sur une case jaune et un sur une case noire.

ATTENTION :

Les joueurs doivent décider avant de lancer les dés sur quelle couleur ils veulent jouer. Un joueur perd son tour s'il lance par exemple, les dés sur la piste de lancement noire alors qu'il n'a aucun **Scorpion** sur les cases noires!

Les joueurs ne sont pas obligés de lancer les 2 dés en même temps. Par exemple, un joueur peut lancer un dé sur la piste de lancement jaune, et décider ensuite selon le résultat sur quelle piste de lancement il va lancer son second dé.

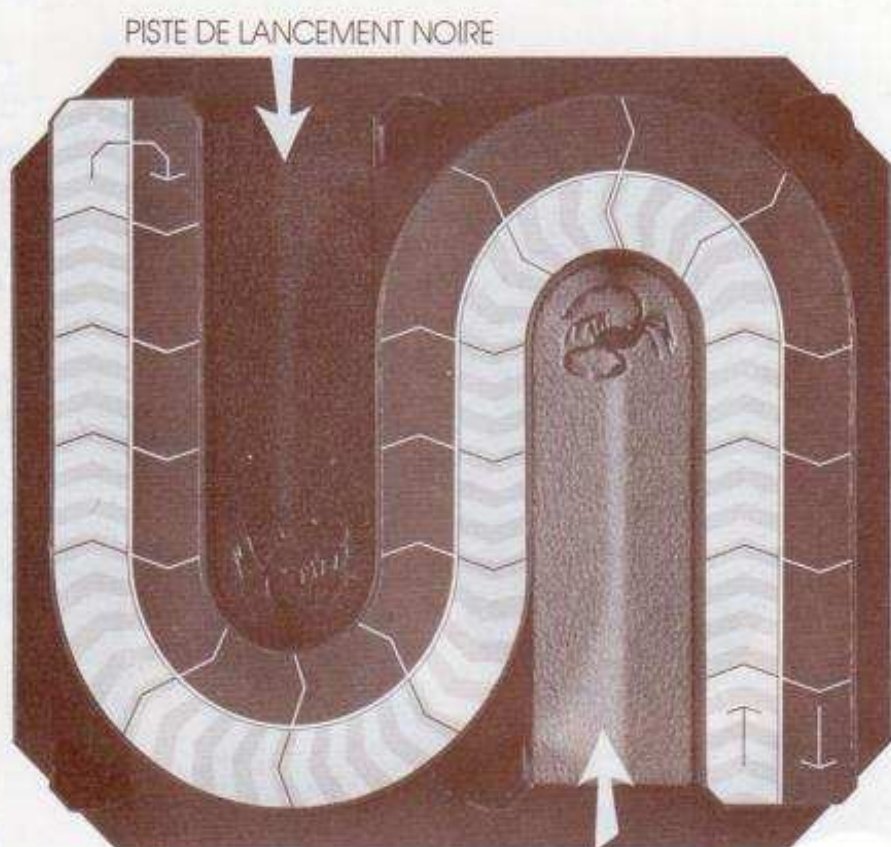


Fig. 2

2) Quand un **S**corpion en pique un autre :

L'intérêt du jeu commence réellement quand un **S**corpion en pique un autre.

a) Si un **S**corpion arrive sur la même case qu'un autre, il le pique. Le **S**corpion qui vient d'être piqué peut alors passer de l'autre côté de la piste, sur la case opposée et le **S**corpion attaquant prend sa place (fig. 3).

ATTENTION :

- Un **S**corpion n'a pas le droit de faire passer de l'autre côté de la piste un de ses propres **S**corpions situé sur une des 6 premières cases jaunes.

- Un **S**corpion peut en piquer un autre quelque soit sa couleur.

- Le **S**corpion "piqué" ne passe de l'autre côté que si la case opposée est libre et que le **joueur attaquant le décide**.

- Il est évident qu'un joueur choisira de ne faire traverser d'une case jaune à une case noire que des **S**corpions de sa couleur (pour les rapprocher de la sortie).

De même, il ne choisira de faire traverser d'une case noire à une case jaune que des **S**corpions adverses (pour les éloigner de la sortie).

- Dans tous les cas un joueur qui tombe sur une case occupée, pique le **S**corpion présent, et relance immédiatement un dé supplémentaire afin d'avancer à nouveau son **S**corpion, quelle que soit la stratégie qu'il ait adopté.

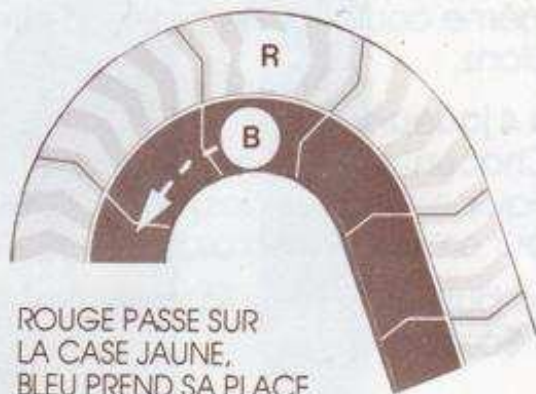
S'il retombe encore sur une case occupée par un **S**corpion, il pique à nouveau (fait passer ou non le pion piqué de l'autre côté) et relance encore un dé.

Ainsi de suite jusqu'à ce que le **S**corpion attaquant tombe sur une case libre.

Deux **S**corpions ne peuvent donc jamais rester sur la même case.



BLEU A OBTENU 2
AVEC LE DE ET TOMBE
SUR LA CASE OCCUPEE
PAR ROUGE. IL LE PIQUE.



ROUGE PASSE SUR
LA CASE JAUNE,
BLEU PREND SA PLACE
ET RELANCE UN DE.

Fig. 3

b) Si un **Scorpion**, avançant sur le chemin jaune (sauf sur les 6 premières cases), tombe sur une case jaune face à une case noire occupée par un **Scorpion** adverse, le **Scorpion** adverse est piqué et ils permutent (fig. 4). De plus, le **Scorpion** attaquant relance immédiatement un dé supplémentaire et fait avancer de nouveau son **Scorpion**.
 Si un **Scorpion** tombe dans une des 6 premières cases jaunes face à une case noire occupée par un **Scorpion** adverse, le **Scorpion** adverse est piqué et ils permutent. Mais le **Scorpion** attaquant ne relance pas de dé.

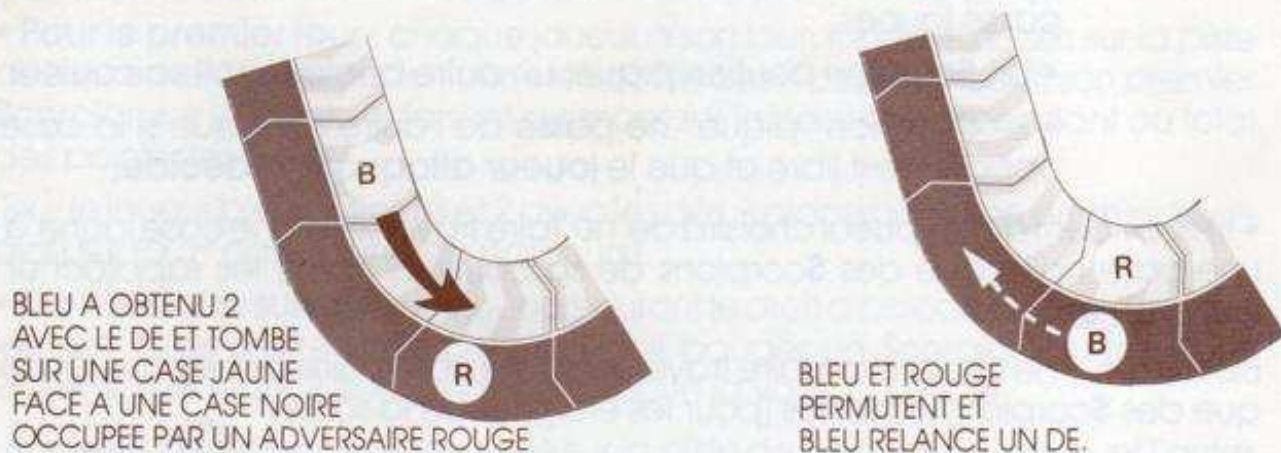


Fig. 4

3) Stratégie :

Un joueur a le droit d'introduire ses **Scorpions** sur la piste au moment où il le désire, à chaque fois que c'est son tour de jouer.

Il est intéressant de ne pas faire rentrer tous ses **Scorpions** sur la piste au début du jeu, mais d'en garder au moins un dans sa main pour tenter de piquer ses adversaires juste avant qu'ils ne sortent.

Le premier joueur à avoir fait ressortir ses 4 **Scorpions** de la piste gagne la partie.

VARIANTE :

à 2 joueurs :

Chacun choisit 2 couleurs et jouera donc avec 2 séries de 4 **Scorpions**. Dans ce cas les 8 **Scorpions** d'un joueur évolueront comme s'ils étaient tous de même couleur et le but est d'être le premier à avoir fait ressortir ses 8 **Scorpions**.

à 4 joueurs :

Chacun choisit une couleur et un partenaire avec lequel il va jouer en équipe. Chacun des 4 joueurs, avancera à son tour les **Scorpions** de sa couleur en essayant d'aider au mieux les **Scorpions** de son équipier.

Le but sera d'être la première équipe à avoir fait ressortir les 2 séries de 4 **Scorpions**.