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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

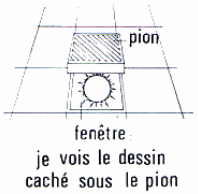
COLIN MIROIR

JEU D'OBSERVATION ET DE MÉMOIRE
2 à 4 joueurs

BUT DU JEU :
Reconnaître et rassembler des paires d'images pour prendre le plus possible de pions, en se rappelant quels pions portent les images cachées vues dans le miroir.

LE JEU CONTIENT :
- Un dé,
- 10 paires de pions qui portent, deux par deux, les mêmes images,
- Le plateau de jeu avec ses douze fenêtres ouvertes sur le miroir.

AVANT DE COMMENCER A JOUER :



1 - Après avoir enlevé le couvercle, posez sur une table la boîte qui contient le plateau de jeu et le miroir.

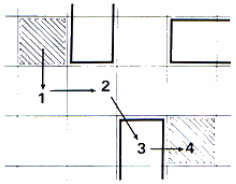
2 - A deux joueurs, asseyez vous face à face; à quatre, chacun prend place devant un côté du jeu.

3 - Chaque joueur contrôle six fenêtres : celles qui ont le petit côté vers lui.
Quand le joueur fait passer un pion sur la partie de la fenêtre la plus éloignée de lui, il est le seul à voir (dans le miroir) le dessin caché sous le pion.

4 - Retournez tous les pions pour cacher les images ; mélangez les bien, et posez les tous, image cachée, sur les petites étoiles rouges dessinées sur certaines cases.

5 - Tous les joueurs jettent le dé. Celui qui a le plus de points commence, suivi de son voisin de gauche : on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

POUR JOUER :



1 - Chacun lance le dé, et déplace un pion de son choix, n'importe lequel, du nombre de cases indiqué par le dé. Le pion peut aller tout droit, en diagonale, sauter par dessus d'autres pions, ou marcher en zigzag. Si je fais 4, je peux déplacer mon pion comme ci-contre.

2 - Pendant le déplacement, on esaye de faire passer le pion sur une de ses fenêtres, pour voir au passage dans le miroir l'image qui est cachée dessous : chaque joueur est seul, au moment où il joue, à voir le dessin caché. Après avoir joué, il essaiera de se rappeler le dessin caché, et de se souvenir des déplacements des pions.

3 - Si un joueur fait un 6, il ne jette pas le dé mais prend un pion de son choix, regarde l'image cachée dessous sans la faire voir aux autres joueurs, puis repose le pion, image cachée, là où il l'avait pris.

POUR GAGNER :
Après plusieurs tours de jeu, un joueur peut croire qu'il sait où se trouvent deux mêmes images cachées. Après avoir déplacé normalement un pion, **il a le droit de retourner deux pions de son choix.** Il les montre aux autres joueurs. Si ces pions portent les mêmes images, il les garde et les pose devant lui. S'il s'est trompé et que les images sont différentes, il les repose, image cachée, là où il les avait pris. Les autres joueurs profitent de l'erreur et connaissent deux images de plus !
LE GAGNANT EST LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE PIONS QUAND LE PLATEAU DE JEU EST VIDE.

Remarques :
1 - Un pion ne peut pas rester sur une fenêtre. Il ne fait qu'y passer. Un pion ne peut pas non plus s'arrêter sur une case où il y a déjà un autre pion.
2 - A son tour de jouer, un joueur ne peut retourner que deux pions seulement.
3 - Si, pendant son déplacement, un pion saute par-dessus un autre pion, ce pion compte pour une case.