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

La grande échelle

Le jeu contient: une échelle, 16 figurines, 16 sacs, un dé chiffré, un dé "couleurs".

Un jeu pour 2 à 4 joueurs.

But du jeu: Faire parvenir ses quatre figurines au sommet de la grande échelle, sur la plateforme supérieure. Le premier arrivé est le vainqueur. Le jeu est terminé.

Préparation du jeu: 1) Installer l'échelle de façon que les deux supports soient écartés au maximum pour assurer une stablité parfaite. Chaque barreau de l'échelle est quadrillé sur une de ses faces. Tous ces barreaux, avant de commencer le jeu, doivent être placés parfaitement à l'horizontale, quadrillage vers le haut.

2) Chaque joueur reçoit quatre figurines de couleurs rouge, verte, bleue et noire ainsi que quatre sacs de une seule et même couleur. Un sac est placé par derrière dans les mains levées de chaque figurine. Les joueurs reconnaissent leurs figurines à la couleur des sacs.

Les dés

1) Le dé "couleurs" comporte 6 couleurs. La couleur jetée indique avec laquelle de ses figurines le joueur va commencer à se déplacer.

Si le joueur jette le jaune: il est éliminé pour un tour. S'il jette la couleur blanche: le choix de la figurine est libre.

2) Le dé chiffré indique de combien d'échelons la figurine déplacée (d'après la couleur du premier dé) doit monter ou descendre.

Déroulement du jeu: 1) Tous les joueurs placent leurs figurines au pied de l'échelle.

2) Chaque joueur jette chacun son tour le dé chiffré. C'est à celui qui a jeté le chiffre le plus élevé que revient de commencer le jeu. A partir de ce moment-là, les joueurs jettent **les deux** dés en même temps.

3) La figurine déterminée par le dé "couleurs" est déplacée soit vers le haut soit vers le bas.

Exemple: un joueur a jeté la couleur rouge et le chiffre 5. Par conséquent, la figurine rouge va monter ou bien descendre de 5 barreaux.

4) Mais attention s'il se trouve déjà deux ou bien trois figurines sur un barreau! En effet, en posant d'autres figurines sur ce barreau, il se renverse et toutes les figurines tombent au pied de l'échelle.

Possibilités tactiques: Dans ce cas, le joueur peut soit laisser la figurine à sa place initiale, soit la faire **descendre** d'autant de barreaux que de points indiqués sur le dé.

5) Attention! Le joueur qui fait basculer un barreau et fait tomber les figurines est éliminé du jeu pendant trois tours.

Les figurines tombées sont replacées au pied de l'échelle en position de départ. Les barreaux sont de nouevau correctement installés.

6) Le sommet de la grande échelle, c'est-à-dire la plateforme supérieure, ne peut être atteint que si l'on a jeté le chiffre **exact** pour y parvenir.

Exemple: une figurine rouge se trouve sur l'avant-dernier barreau. Cette figurine ne peut parvenir au sommet que lorsque le joueur a réussi à jeter à la fois le rouge et le 1.

Exception: Si le joueur jette le blanc, il peut faire avancer sa figurine rouge, peu importe le chiffre jeté.

Pour les meilleurs: La couleur blanche est le joker.

Exemple: un joueur a jeté le blanc et le chiffre 4. Il peut alors déplacer la figurine **de son choix** de 4 barreaux (vers le haut ou vers le bas).

Toutes les autres figurines placées sur ce barreau doivent céder la place au nouveau venu et repartir depuis le bas de l'échelle.

Si le joueur jette le jaune, il doit faire redescendre une de ses figurines de son choix de autant de barreaux que de points indiqués sur le dé chiffré.

Si le barreau est déjà occupé par trois figurines, cette dernière doit repartir depuis le bas de l'échelle.