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

PIN

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu (voir fin de page)

20 Fiches de couleur (4 de chaque couleur)

1 Paire de fiches reliées par une ficelle de 60 cm (3 fois la largeur du plateau)

RÈGLE DU JEU:

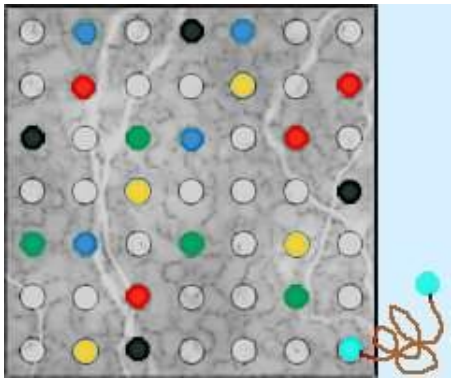
PRÉPARATION

Placez le plateau de jeu entre les 2 joueurs.
Placez les 20 fiches à porté de main des deux joueurs.
Une partie se déroule en 2 manches minimum

DÉROULAIENT DU JEU

PHASE 1

On tire au sort le premier joueur (à la manche suivante on inversera les rôles). A tour de rôle chaque joueur doit placer une fiche de couleur sur n'importe quel emplacement libre du plateau de jeu, à l'exception des 4 coins.
Lorsque toutes les fiches de couleur sont placé, le premier joueur (celui qui à placer la première fiche) doit placer l'une des deux fiches bleu-claire sur un des quatre emplacements de coin du plateau et laisser l'autre fiche bleu-claire à coté du plateau.

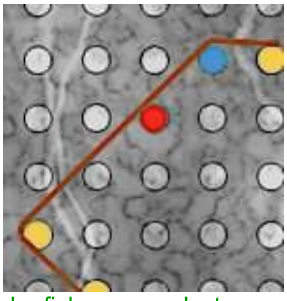


Ci-contre un exemple de disposition en fin de phase 1

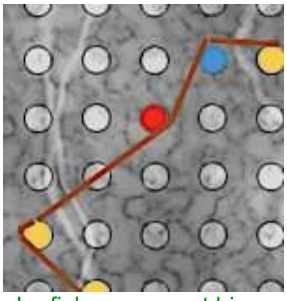
PHASE 2

Le deuxième joueur (celui qui n'a pas positionné la fiche bleu-claire) doit maintenant faire passer le fil entre les fiches de couleur afin de les relier. Il marquera des points selon le nombre et la couleur des fiches reliées (voir tableau)
Note: Pour relier une fiche il faut que le file change de direction en touchant la fiche (l'effleurer ne suffit pas)

Couleur	Points
Jaune	1
Rouge	2
Vert	3
Bleu	4
Noir	5



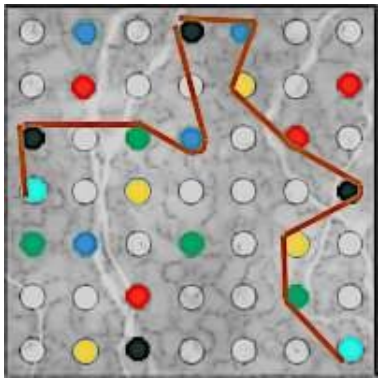
La fiche rouge n'est pas reliée, le file ne fait que l'effleurer.



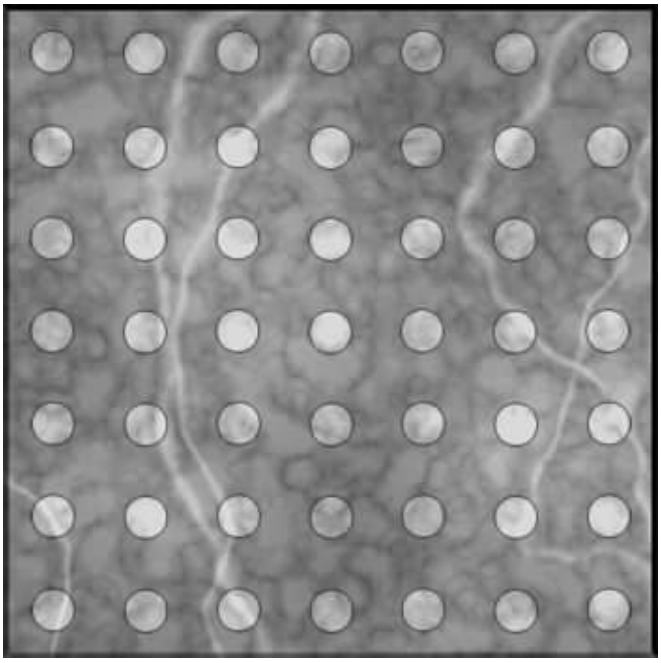
La fiche rouge est bien reliée, le file change d'angle en la touchant.

FIN DE PARTIE

A la fin des deux manches, le joueur qui marque le plus de points remporte la partie.
Dans l'exemple ci-contre le joueur à marqué (3 + 1 + 5 + 2 + 1 + 4 + 5 + 4 + 3 + 5) = 33 points



VARIANTE

A la fin de la manche, les fiches ne sont pas repositionnées, le deuxième joueur tente en partant de la même position de départ d'améliorer le score du premier joueur (on comptabilise ses points).
On effectue ensuite une deuxième manche de la même façon.

Plateau de jeu (taille réelle = 20 x 20 cm)