

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SétoMinos

NOMBRE ET NOMS DES PIÈCES



54 Séto



18 Minos



4 Jocks

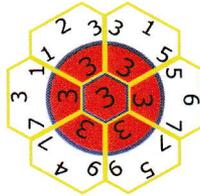


2 Jokers



2 Jokers

But : Reconstituer un set de



sur votre table de jeu.

SétoMinos

REGLE DU JEU

Pour démarrer, les Séto se mettent dans le grand pochon et les Minos dans le petit pochon.

De 2 à 4 joueurs : Chaque joueur pioche 7 Séto et 2 Minos.

A 5 joueurs : chaque joueur pioche 6 Séto et deux Minos.

A 6 joueurs : Chaque joueur pioche 5 Séto et deux Minos

Le Joueur qui commence est celui qui a le plus grand Minos. Les jockers ne comptent pas.

En cas d'ex aequo, les deux joueurs concernés repiochent jusqu'à se départager, et remettent dans la pioche les Minos.

Le joueur qui commence pose son Minos majeur sur la table et en repioche un autre.

Il percevra un bonus de démarrage de 30 points.

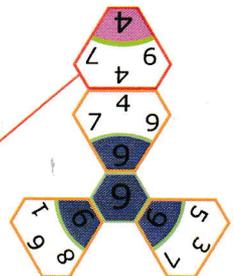
Ex :  $30 + 9 = 39$ points

Le joueur suivant pose un Séto correspondant au Minos. Si il ne peut pas jouer, il pioche. Si la pioche est bonne, il peut poser tout de suite et marquer les points inscrits sur le Séto. Sinon, il repioche et pose ou pas son Séto. Pour raison de stratégie un joueur peut préférer piocher que de jouer.

Ex:  $7 + 4 + 9 + 9 = 29$ points

Le joueur suivant posera son Séto en fonction du Minos et du Séto posé et marquera ses points.

Ex: $4 + 7 + 4 + 9 = 24$ points



LES JOCKS



Lorsqu'un joueur pose un Jocks sur le jeu, il perd 5 points
Ex : $7 + 8 + 2 = 17$

Total: $17 - 5 = 12$ points

LES JOCKERS



Lorsqu'un joueur pose un Joker Minos ou un Jocker Séto,
il perd 15 points et rejoue.
Si il ne peut rejouer, il pioche jusqu'à 2 fois



Ex : SétoMinos: $100 - 15 = 85$

Les Jocks et Jockers font perdre des points uniquement quand ils sont posés pour la première fois sur le jeu.

Les Jockers et les Jocks peuvent être remplacés par le bon Séto ou le bon Minos à condition qu'ils soient reposés de suite sur le jeu. Grâce à cela des combinaisons peuvent battre des records de gains. Après le remplacement, on pose le Jocker mais on ne rejoue pas.

Les Joks et les Jockers ne s'échange pas entre eux.

Comment finir la partie?

Quand il ne reste plus que deux Minos sur votre support et que vous ne pouvez pas les poser, vous échangez un Minos contre un Séto, vous passez votre tour et vous perdez 20 points. Au tour suivant vous rejouez normalement.

Quand il ne vous reste plus qu'un seul Minos et que vous ne pouvez le poser, vous l'échangez contre un Séto, vous passez votre tour et vous perdez 20 points.

Le tour suivant vous rejouez normalement.

Si votre dernier Séto est un Jocker, vous le jouez et vous piochez jusqu'à 2 fois pour finir votre tour.

Le joueur qui gagne la manche est le joueur qui a posé tout son jeu le premier.

En récompense, Il ajoutera à son score les points restant dans le jeu de ses adversaires.

Pour le calcul final,

Les Sétos comptent leur valeur: Ex :  **$7 + 4 + 9 + 9 = 29$ points**

Les Minos : 10 points

Les Jocks comptent leur valeur +5 points. Ex:  **$7 + 8 + 2 = 17 + 5 = 22$ points**

Les Jockers : 15 points

Le premier joueur ayant atteint ou dépassé 980 points en fin de manche, gagne la partie.



La partie est bloquée. Il n'y a plus de Séto ou de Minos dans la pioche.

Si un joueur ne peut pas jouer et ne peut pas piocher, la manche s'arrête après avoir terminé le tour de table. Il n'y a donc pas de gagnant pour cette manche.

Par contre, chaque joueur compte les points qui lui reste sur son chevalet et les déduit de son total.

La pioche :

Lorsque vous avez pioché, vous ne pouvez pas jouer avec les sétos ou Les minos qui sont déjà dans votre jeu.

Un jeu de société tout simplement génial !

Ce jeu de table est un jeu de stratégie qui permet à toutes personnes de plus de 6 ans, de passer des moments de partage où se mêlent l'instinct de l'observateur et la vivacité du joueur. Ce jeu interactif vous permet, le temps d'une partie, d'exploser de joie et de vous amuser en développant vos sens de l'écoute et de l'observation. Avec ce jeu, attendre votre tour n'existe plus car votre mission, si vous l'acceptez, est aussi d'observer le joueur adverse en espérant, à tout instant, qu'il oublie les règles. Cela vous permet de le sanctionner en lui faisant perdre des points. Et à ce jeu, même les jockers peuvent vous faire perdre des points ou vous en faire gagner énormément.

Ce jeu transgénérationnel reprend les bases de jeux ancestraux qui ne se sont jamais démodés. Une manche dure 20 minutes (en moyenne), le temps de développer votre stratégie afin de prendre un maximum de points tout en empêchant vos adversaires d'en faire autant. Attention, vous pouvez mener toute la partie et perdre sur les deux derniers tours. Il faut donc anticiper et rester vigilant. Tout est réuni afin que chacun trouve le plaisir de jouer et la crainte de perdre. Sa thématique colorée et son design novateur amènent petits et grands à jouer, en famille, entre amis et ce à tout moment de la journée. Il s'assemble en fonction de la pièce précédemment posée, (type domino) et se développe dans le but de reconstituer des rosaces ayant pour nom: SétoMinos. La règle simple à assimiler révèle une mécanique tout aussi simple. Cependant, ce jeu vous surprendra par ses multiples stratégies qui viennent pigmenter les parties. Dans le respect de la tradition, il vous étonnera par ses combinaisons variables qui font que chaque manche est unique. Ce qui en stimule tout son attrait.

Auteur Benoît De Grauw

SétoMinos

En balade, en week-end, en vacances



Le plaisir de jouer où que vous soyez!

SétoMinos

Edition ADDOEE
www.addoe.com

S.A.S ADDOEE : édition, distribution de jeu de société. NAF 3240Z
société au capital de 8500€. RCS ANGERS. siret : 821776721 00010
ZAA de Jumelles, allée des gats, 49160 Longué-Jumelles