

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 (Saône-et-Loire), 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



LOI™



50 JETONS

5 couleurs de 1 à 10



Préparation du jeu

Nous vous conseillons de jouer côte à côte afin de mieux voir le jeu adverse.

Mélangez les 50 jetons, face cachée. Posez-les par groupe de cinq, face cachée, dans le boîtier et formez ainsi 5 rangées de 10 jetons.

Conseil : à la fin de chaque partie, mélangez et rangez dans le boîtier ! Ainsi le jeu sera prêt pour la suivante.

Un tirage au sort désigne le premier joueur.

But du jeu

A tour de rôle, chaque joueur pioche et va former astucieusement un carré 5 par 5 en essayant de réaliser sur les 5 colonnes et les 5 lignes les meilleures combinaisons (voir le classement sur le tableau).

A la fin du jeu, comparez ! Sur chaque ligne, sur chaque colonne, la plus forte des deux combinaisons score. Le meilleur total l'emporte.

Note : l'ordre des jetons est sans importance pour former une combinaison.

Exemple : une ligne avec, de gauche à droite, les jetons      *forment bien la suite 1-2-3-4-5.*

Nous vous proposons deux modes de jeu : Classic et Expert.

La pioche Classic

Elle est dictée par le hasard. A tour de rôle, chaque joueur pioche un jeton. Prenez les jetons en allant de la gauche vers la droite, ligne après ligne.

Règle de pose

A son tour, le joueur pose son premier jeton, face visible, pour commencer son carré. Par la suite, les jetons sont placés en touchant, par un côté ou un coin, un jeton déjà posé sur la table.

Exemple : 12 possibilités autour des deux jetons



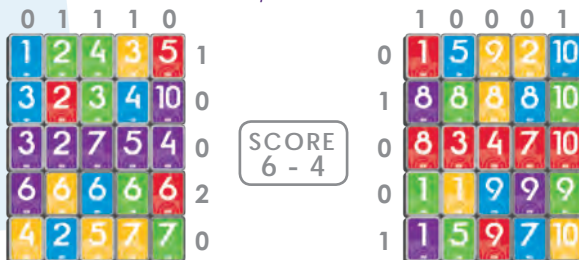
Score final

Chaque joueur a formé son carré. Sur chaque ligne, sur chaque colonne, comparez les deux combinaisons ; la plus forte marque un point (voir tableau). Suite couleur ou Strike gagnant score deux points et non un.

Note : Si les deux combinaisons sont identiques, quelles que soient les valeurs, personne ne marque (p. ex. carré de 2 et carré de 8). Idem s'il n'y a aucune combinaison.

Le meilleur total l'emporte. En cas d'égalité, le jeu est gagné par celui qui possède le plus de suites couleur puis le plus de strikes, le plus de carrés et enfin le plus de jetons n°5.

Exemple de score



La pioche Expert diffère du mode Classic.

A tour de rôle, chaque joueur va piocher au choix l'un des 5 jetons placés devant et le poser pour former son carré 5 x 5. Prendre un jeton de derrière est interdit. Le premier joueur pioche et pose un jeton puis il retourne, face visible, l'un des cinq jetons de devant dans le boîtier. Principe de jeu : il y aura toujours un et un seul jeton face visible parmi les jetons à piocher. Par conséquent, soit vous prenez le jeton face visible et vous devez en retourner un, soit vous piochez un des jetons face cachée, le jeton face visible reste et vous n'en retournez pas un second.

Règle de pose et calcul du score identiques au mode Classic.

La révolution pour les experts ! Les jetons

Ne piochez plus au hasard, observez le dos des jetons !
Chaque dos et ses indices couleur vous dévoilent les 5 jetons possibles.
Dans le jeu, il y a dix dos différents de par leurs couleurs.
Chaque dos est commun à une série de 5 jetons : 1, 2, 3, 4, 5 ou 6, 7, 8, 9, 10. Lesquels ? Ils sont doublement indiqués.

- 1 la série de 5 jetons est affichée au centre du jeton
- 2 Lorsque vous ne voyez pas le centre (jetons à l'arrière du boîtier), un code couleur vous révèle aussi ces 5 jetons :
 - Un jeton à contour gris correspond à une série de jetons 1, 2, 3, 4 et 5
 - Un jeton à contour noir correspond à une série de jetons 6, 7, 8, 9 et 10

De quelle couleur ? En haut, à gauche, vous avez la couleur des nombres pairs et à droite, la couleur des nombres impairs.

Contour gris 1 2 3 4 5



Contour noir 6 7 8 9 10



Conseils pour le jeu à deux

Mode Classic ou Expert : surveillez le jeu adverse

Si l'une de ses lignes ou colonnes est imbattable, focalisez-vous sur les autres et utilisez cette ligne perdue comme « poubelle » pour les jetons sans intérêt.

Réalisez des combinaisons sur un maximum de lignes ou colonnes. Même une petite combinaison peut apporter un point.

Mode Expert : 101 est aussi un jeu de défense.

Regardez la combinaison que l'adversaire souhaite faire ; contrez-le en piochant le jeton qui lui manque, surtout s'il va réaliser une combinaison à 2 points.

Match à 3 joueurs

La préparation du jeu et les règles sont identiques au jeu à deux, en mode Classic ou Expert. Les joueurs réalisent un carré 4x4. Il restera 2 jetons.

Naturellement, le strike et le full n'existent pas. Les suites et la couleur se font sur 4 jetons. Toutes les combinaisons marquent un point.

Attention : Sur une ligne ou une colonne, si deux joueurs ont la combinaison la plus forte, ils marquent un point.

101 Solo « le challenge »

La préparation du jeu et les règles sont identiques au jeu à deux.

Jouez en piochant selon le mode Classic ou Expert. Vous prenez, un par un, les 25 premiers jetons pour former un premier carré.

Ensuite, vous réalisez le second carré.

Marque : le tableau vous indique la valeur des combinaisons en mode solo. Additionnez les points des deux tableaux pour établir le meilleur score.

Conseil : après le premier carré, observez les jetons déjà posés et identifiez par déduction ceux qui restent pour réaliser des combinaisons fortes sur le second carré.

www.play101.net

Règles détaillées, partie commentée, FAQ, règles NL, GB, D.

COMBINAISONS

MATCH
Points

SOLO
Points

SUITE COULEUR	1 2 3 4 5	5 jetons consécutifs même couleur	2	30
STRIKE	4 4 4 4 4	5 jetons même valeur	2	25
CARRE	4 4 4 4	4 jetons même valeur	1	15
FULL	4 4 4 7 7	Un brelan et une paire	1	11
SUITE	1 2 3 4 5	5 jetons consécutifs	1	9
COULEUR	4 7 9 2 3	5 jetons même couleur	1	7
BRELAN	4 4 4	3 jetons même valeur	1	5
2 PAIRES	4 4 7 7	2 fois 2 jetons de même valeur	1	3
COCKTAIL	4 7 9 2 2	5 couleurs différentes	1	2
PAIRE	4 4	2 jetons même valeur	1	1