

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



7 STEPS

Un jeu de Michael Kiesling et Reinhard Staupe publié par Kosmos en 2014

Préparation du jeu

Commencez par choisir le type de face des tuiles composant le tablier de jeu. Une face possède 7 cases de même couleur tandis que l'autre possède des cases de plusieurs couleurs, cette seconde possibilité étant plus tactique.

Tablier avec tuiles unicolores



Tablier avec tuiles multicolores



Placez au hasard les tuiles pour former un tablier avec une tuile au centre et les six autres autour. Il y a 140 jetons dans le jeu - 20 de chacune des 7 couleurs (bleu, jaune, noir, rouge, blanc, orange, violet). Les jetons sont tous placés dans le sac de tirage.

Mélangez séparément les tuiles Construction (bleues) et les tuiles Points de victoire (vertes) et formez deux pioches face cachée.

Les joueurs placent leurs marqueurs de score sur le tableau d'affichage à partir de « 0 ». Les joueurs reçoivent un écran et tirent au hasard 7 disques du sac et les placent derrière leur écran.

Désignez un premier joueur qui reçoit le marqueur de premier joueur.

Déroulement du jeu

Le joueur actif dépose de 1 à 7 jetons sur le tablier de jeu.

Les contraintes sont les suivantes :

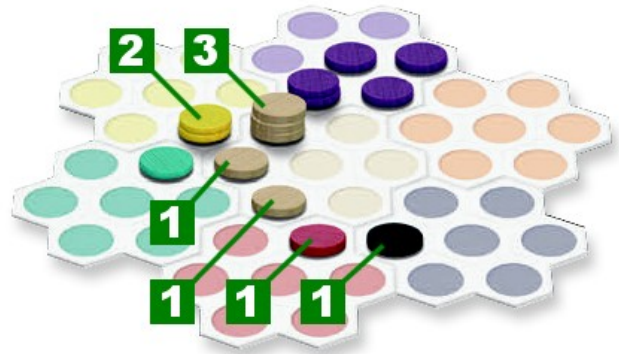
- La couleur du jeton doit correspondre à la case où il est déposé.
- Le premier jeton que vous posez à votre tour doit être posé sur une case vide.
Exception : si toutes les cases d'une couleur sont déjà occupées, vous pouvez commencer sur l'une des tours les plus basses de cette couleur.
- Tous les jetons suivants que vous posez à votre tour doivent être placés à côté du précédent.
- Les jetons suivants, placés à votre tour, doivent être posés au même niveau ou à un niveau immédiatement supérieur au jeton précédent. Ainsi, vous pouvez monter pas à pas. Vous ne pouvez jamais placer un jeton plus bas que le précédent.

- Vous ne pouvez pas sauter un niveau. Ce qui signifie que vous ne pouvez pas, par exemple, poser un jeton au niveau 2 puis au niveau 4.
- À votre tour, vous ne pouvez pas poser deux jetons sur la même case.
- Vous ne pouvez pas construire au-delà du niveau 7. Dès qu'une tour atteint 7 jetons, la tour est retirée et les 7 jetons sont déposés sur les 7 cases de cette couleur (1 disque par case).

Décompte

Un décompte est effectué à la fin de votre tour. Marquez 1 point pour chaque jeton placé au niveau 1. Chaque jeton placé au niveau 2 rapporte 2 points et ainsi de suite.

Dans l'exemple suivant, le joueur a placé 6 jetons. Quatre d'entre eux sont au niveau 1, un au niveau 2, et un au niveau 3. Son score serait de $1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 3 = 9$ points.



Tuiles Bonus

Si vous marquez 7 points ou moins à votre tour, vous recevez en compensation une tuile Bonus : soit une tuile Construction, soit une tuile Points de victoire. Ces tuiles offrent certains avantages lors du placement des jetons ou lors du décompte. Mais vous ne pouvez avoir qu'une seule tuile de chaque type (une verte et une bleue) en votre possession à la fois. Si vous décidez de piocher une tuile d'un type que vous avez déjà, vous devez ensuite défausser l'une des deux tuiles de cette couleur pour n'en garder qu'une. Vous ne pouvez utiliser une tuile Bonus obtenue que lors d'un tour ultérieur (pas lors du tour où vous l'avez obtenue). Si vous disposez à la fois d'une tuile Construction et d'une tuile Points de victoire, vous pouvez utiliser les deux au même tour.

Fin du tour

À la fin de votre tour, vous pouvez remettre tout ou partie de vos jetons inutilisés, restant derrière votre écran, dans le sac. Puis, vous piochez des jetons du sac jusqu'à en avoir à nouveau 7 derrière votre écran. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Fin de partie

Le jeu se termine lorsqu'un joueur ne peut plus réapprovisionner son stock de 7 jetons à la fin de son tour, car il ne reste pas assez de jetons dans le sac. On termine le tour de sorte que chaque joueur ait joué le même nombre de fois.

Chaque tuile Construction et chaque tuile Points de victoire inutilisée rapporte 2 points.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne.

Variantes

Tour supplémentaire

Vous pouvez décider de jouer un tour supplémentaire à la fin de la partie, Tous les joueurs n'auront pas le même nombre de disques.

Tablier alternatifs

Pour plus de variété, vous pouvez décider de jouer sur un tablier de forme différente. Quelques suggestions :

Le Masque



La Rivière turquoise



Le Papillon



L'Anneau



La Grande Croix



Signification des tuiles Bonus

Tuiles Construction

Elles se jouent à son tour de jeu, avant de poser le premier jeton.

Une fois l'action réalisée, la tuile est défaussée.



Retirez 1 ou 2 jetons, de même couleur ou de couleurs différentes, que vous remettez dans le sac.

Attention : si le sac est vide, les jetons sont écartés au lieu d'être remis dans le sac.



Déplacez 1 tour ou échangez 2 tours. Vous pouvez déplacer une tour vers une case ou une tour de même couleur. Ou vous pouvez échanger deux tours de même couleur.



Déplacez un jeton. Vous prenez le jeton du haut d'une tour et le déplacez vers une tour ou une case de même couleur.



Vous pouvez placer votre premier jeton un niveau plus haut que le niveau normalement autorisé, par exemple au niveau 2 au lieu du niveau 1 quand le niveau 1 est normalement requis.

Attention : lorsque vous jouez cette puissante tuile Construction, **vous ne pouvez poser que 5 jetons au maximum** durant votre tour.



Vous pouvez reprendre un jeton et le placer derrière votre écran. À la fin de votre tour, vous ne pouvez pas défausser ce jeton, mais vous pouvez remettre autant d'autres jetons que voulu, comme d'habitude.

Attention : si le sac est vide, les jetons sont écartés au lieu d'être remis dans le sac ; par ailleurs, lorsque vous jouez cette puissante tuile Construction, **vous ne pouvez poser que 5 jetons au maximum** durant votre tour.

Tuiles Points de victoire

Vous pouvez utiliser ces tuiles au moment du décompte, à la fin de votre tour. Les points viennent en plus des points normalement acquis à ce tour. Puis la tuile est défaussée.



Recevez 1 point par couleur différente que vous avez placée à ce tour.



Recevez 2 points par jeton d'une des couleurs que vous avez posées à ce tour.



Recevez 1 point par jeton posé au bord du tablier.

Note : avec les tabliers Anneau et Masque, les bords intérieurs comptent également.



Recevez 1 point par jeton dans le plus grand alignement formé par les jetons posés à ce tour.



Recevez 5 points si vous avez posé au moins un jeton de l'une des couleurs indiquées au niveau 3.