

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



Au doigt & à l'œil

Qui, dans cette prestigieuse assemblée sera le plus adroit ?
le plus audacieux ? le plus futé ?
Relevez les défis que vous lanceront vos adversaires et défiez les,
à votre tour, en leur donnant de redoutables pièces de bois à
poser.

But du jeu, règles de base

Le gagnant est le joueur qui réussit à se débarrasser de ses cartes
le premier . Pour ce faire, il lancera des défis aux autres joueurs qui
devront alors poser des pièces de bois en équilibre les unes sur les
autres.

Nombre de joueurs: de 2 à 6 joueurs.

(On peut jouer jusqu'à 10 joueurs mais pour cela il faut utiliser 2
jeux. Il existe des Versions en noir et d'autres en rouge, ce qui
permet de les triller facilement.)

temps : de 15mn à 30 mn.

Âge : à partir de 5 ans.

Le jeu se compose d'un paquet
de 63 cartes dont: 11 cartes "avantage"
4 x 13 cartes " pièces de bois"

D'un plateau de jeu recto verso

De 6 cartes « joué »

De 52 pièces de bois.



Mise en place:

On place le plateau sur la table et l'on pose, en son centre, une pièce de bois long. (image N°1) Le plateau a 2 faces, le recto, où l'on peut voir 4 sourires, que l'on utilise lorsque l'on joue de 2 à 4 joueurs et le verso; où il y a 6 sourires, que l'on utilise lorsque l'on joue à 5 et plus. Ranger les pièces de bois par type.

On distribue, suivant le nombre de joueurs et la durée de la partie que l'on veut faire de 8 à 10 cartes. À partir de 4 joueurs, chaque joueur prend une carte " joué" qu'il place devant lui face " C'est à qui de jouer ?" (image N°2)



Le premier à jouer est celui qui a touché du bois en dernier, du vrai bois d'arbre, pas du panneau ou autre matière dérivée du bois...

Débuter la partie:

Le joueur qui commence la partie pioche une carte " pièces de bois", s'il pioche une carte "avantage" il la défausse. Si le numéro indiqué en haut est pair, il re-pioche, sinon il tient en main le premier défi de la partie. Il tirera un maximum de 3 cartes.

Une fois ce défi terminé, il composera un défi qu'il donnera au joueur de son choix et il retournera la carte "joué" sur la face " C'est bon pour moi".

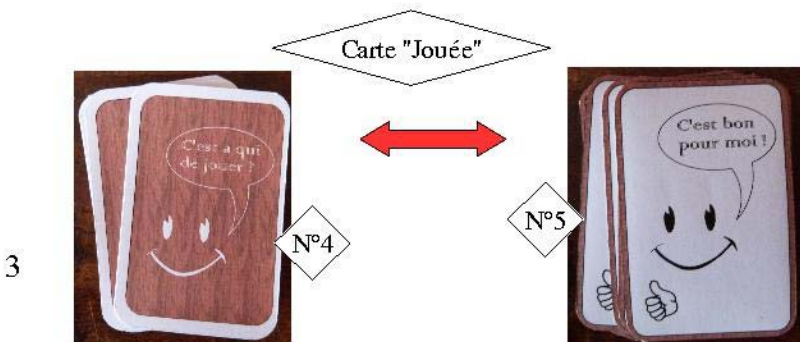
Réaliser un défi.

Chaque joueur, à son tour, lance un défi composé d'une à trois cartes (Image N°3) à un autre joueur qui doit s'exécuter.



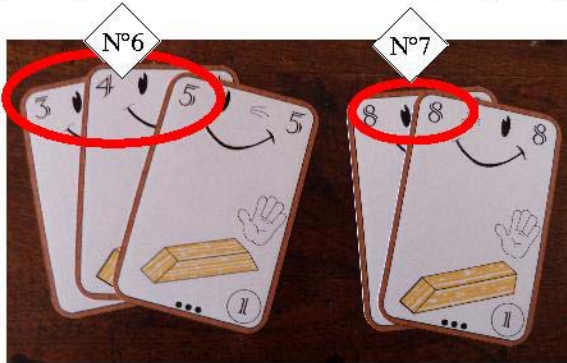
Pour réaliser le défi qui vient de lui être lancé, le joueur a le droit d'ajouter une de ses cartes et une seulement. Elle pourra l'aider à consolider la structure de bois ou de démarrer une nouvelle structure. Cela peut aussi être une carte qui lui procurera un avantage.

On considère qu'un joueur a joué lorsqu'il a posé toutes les pièces de bois d'un défi. Il placera alors, devant lui, la carte "joué" face "C'est bon pour moi!" visible (Image N°4). Il ne pourra rejouer que lorsque tous les joueurs auront joué sauf s'il est la cible d'une carte avantage du type "dévier" ou "retour à l'expéditeur". Quand un nouveau tour commence, tous les joueurs retournent le carte "joué" de la face "C'est bon pour moi!" sur la face "C'est à qui de jouer ?" (Image N°5).



Lancer un défi

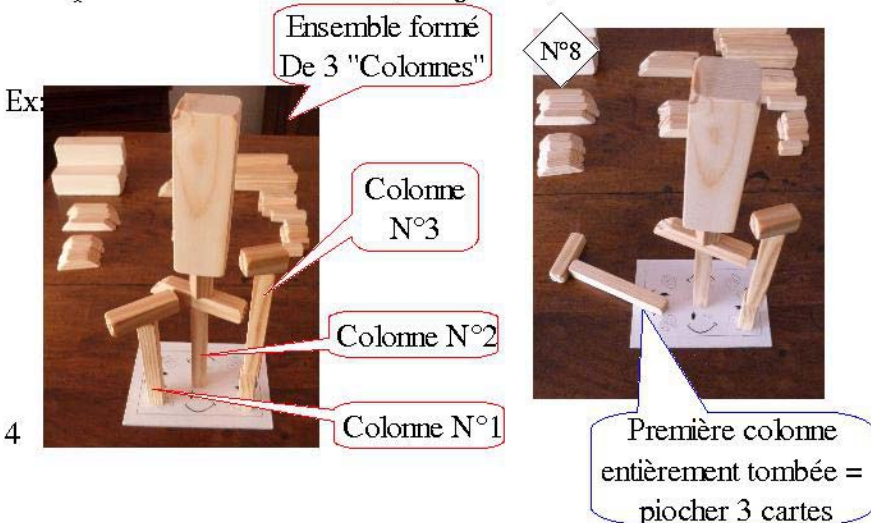
Le défi est constitué de 1 à 3 cartes "pièces de bois" mais pour pouvoir lancer un défi à 2 ou 3 cartes, elles devront, soit former une suite (Image N°6), soit avoir le même chiffre (Image N°7).



Tout tombe !!!

Le joueur qui fait tomber une colonne (Image N°8) ou une ou plusieurs pièces de bois (Image N°9) doit prendre les 3 premières cartes de la pioche. Mais s'il lui reste d'autres cartes à poser, il doit continuer. Si'il a tout fait tomber il déblaye le plateau des décombres de bois et l'on replace le bout de bois de démarrage. (image N°1). S'il refait tomber des bouts de bois il devra piocher de nouveau une carte par ensemble ou colonne (Image N°10).

Ex:



4

N°9

Une pièce de bois
tombée =
piocher 3 cartes



On pioche aussi 1 carte supplémentaire par bout de bois de démarrage (Image N°10).

Ex:

S'il fait tomber 1 colonne il devra prendre les 3 premières cartes dans la pioche .

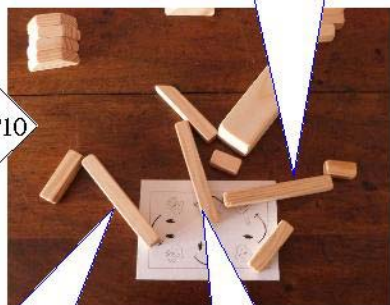
Mais s'il fait tomber tous les bout de bois qui démarraient la ou les structures, il devra piocher une carte en plus par bout de bois de démarrage.

Colonne N°3
3 pièces de bois

Colonne N°3 tombée
= Piocher 1 carte en +



N°10



Colonne N°1
2 pièces de bois

Première colonne
entièrement tombée =
piocher 3 cartes

Colonne N°2 tombée
= Piocher 1 carte en +

Colonne N°2
4 pièces de bois

Une structure qui a 3 bouts de bois de démarrage fera piocher 5 cartes si tout tombe. 3 cartes pour la première plus une carte par démarrage supplémentaire.

Fin de partie

La partie se termine quand un joueur joue sa dernière carte. Si sa dernière carte est une carte avantage, il doit piocher 3 cartes et la partie continue.

On ne peut pas finir avec une carte avantage.

Le dernier défi doit être posé pour que la partie soit déclarée finie.

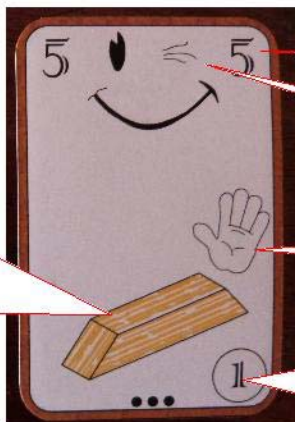
Si le joueur qui reçoit le dernier défi pose une carte " Retour à l'expéditeur" ou " Trouble-fête" l'émetteur du défi n'a pas fini la partie.

Explication des cartes.

Carte défi " Pièce de bois"

La carte " Pièce de bois" représente le défi. Sur la carte est représenté un visage et une ou 2 mains. Si le visage ferme un œil, le joueur qui pose la pièce de bois doit le faire en fermant le même œil. Le joueur regarde la carte comme si c'était un miroir. Si les 2 mains sont visibles il doit utiliser ses deux mains (1), mais si une seule main est visible il doit alors poser la pièce de bois avec la main visible. En bas de la carte le nombre de points indique la longueur de la pièce de bois à poser. 1 point pour les plus petites, 2 points pour les pièces de taille moyenne et 3 points pour les grandes pièces.

Ex:



Numéro de la carte

Type de pièce de bois à poser et position où elle doit être posée

Œil à fermer pour la pose

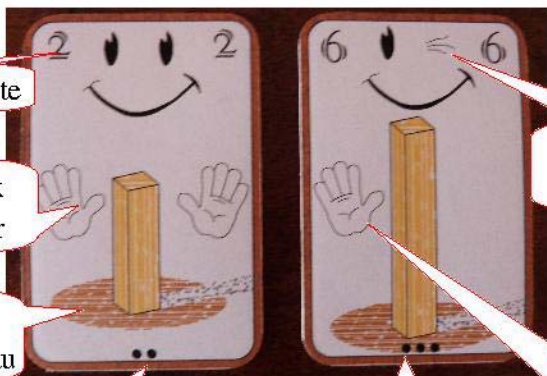
Main à utiliser pour la pose

Valeur de la carte
Pour le décompte final
(Uniquement pour la version "Avancé" des règles)

(1) Pour les Personnes qui n'arrivent pas à fermer un œil, Ils se cachent l'œil avec la main opposée et n'auront le droit d'utiliser qu'une main.

Carte défi " Bois & Plateau"

La carte " Bois & Plateau" permet de commencer une nouvelle colonne.



Numéro de la carte

Utiliser ses deux mains pour jouer

La pièce de bois repose sur le plateau

Œil à fermer pour la pose

Indication de taille de la pièce à poser

Indication de taille de la pièce à poser

Main à utiliser pour la pose

Les cartes "Avantage"

On ne peut jouer qu'une carte avantage à la fois et uniquement si l'on reçoit un défi. Un joueur qui subit une carte "avantage" peut en poser une à son tour (sauf pour "trouble- fête" ou "pose moi ça"). Un défi peut faire du "Ping-pong" si plusieurs joueurs posent des cartes "avantages."

" faire pivoter"

La carte "faire pivoter" permet de pivoter une pièce de bois pour la poser dans le sens que l'on veut.



"Retour à l'expéditeur"

La carte "Retour à l'expéditeur" permet de contrer un défi, c'est le joueur qui a lancé le défi qui doit l'exécuter.



"Dévier"

La carte "Dévier" permet au joueur qui reçoit un défi de l'envoyer sur un joueur de son choix sauf sur le joueur qui vient de le défier.



"Trouble fête"

La carte "trouble fête" se donne au joueur qui vous lance un défi. Il doit alors piocher 3 cartes.



"Place moi ça"

La carte "Place moi ça" oblige un joueur à poser 1 pièce de bois à la place du joueur qui a reçu le défi. Si le joueur fait tomber des pièces de bois il devra piocher des cartes, mais si il réussit il garde la carte posé



Règles avancées

But du jeu des règles avancées

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie. Pour ce faire, il lancera des défis aux autres joueurs qui devront alors poser des pièces de bois en équilibre les unes sur les autres. S'ils réussissent leur défis, ils gagneront des points mais s'ils ratent leur défis, les points seront pour le joueur qui a lancé le défi.

Marquer des points

Une fois la pièce de bois de la carte défi posée sans faire tomber des pièces de bois, le joueur pose la carte défi, face cachée, devant lui, mais s'il fait tomber des pièces de bois, il redonnera la carte au joueur qui lui avait lancé ce défi, qui la rangera face cachée devant lui. Elle lui fera gagner des points à la fin de la partie. Si un joueur fait tomber uniquement la pièce de bois qu'il est en train de poser, il n'a aucune pénalité mais doit la reprendre et finir de la poser.

Lorsque la partie est finie, tous les joueurs comptent les points qu'ils ont marqués en posant des pièces de bois. Il doivent enlever, à ce score, le nombre de cartes qui leur restent en main. Le gagnant est celui qui a le plus de points. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a posé le plus de pièces de bois qui gagne. Si il y a encore égalité, les autres joueurs désignent le gagnant.

Règle simplifiée

pour jouer avec des enfants très jeunes (qui ne savent pas lire les nombres)

But du jeu:

Le gagnant est le premier joueur qui s'est défaussé de toutes ses cartes.

On ne compte pas les points et on retire les cartes avantage.

Les défis sont composés de 1 à 3 cartes qui ont des pièces de bois différentes.

Créateur et fabricant du jeu : Rémi SAUNIER (NSR Auteur et Créateur)

Auteur des règles du jeu: Rémi SAUNIER

Je remercie les membres du club "Tas de beaux jeux", Cédric et Thomas du magasin "Sur la Route du Jeu à Sainte Pazanne (44), la famille et tous les amis qui ont testé le jeu.

Le 09 juin 2012 / Adresse : 1 rue de La Garnache 85710 Bois de Céne

remi.saunier@laposte.net

Attention : Contient des petits éléments susceptibles d'être avalés par des enfants de moins de 3 ans"