

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

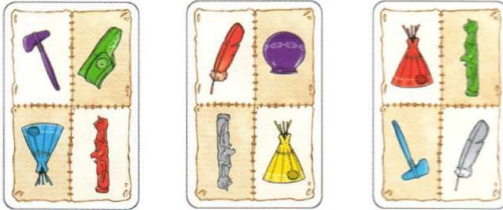
escaleajeux@gmail.com



Œil de Lynx

Joueurs: 2 à 6
Âge: dès 5 ans
Durée: env. 10 mn.

Matériel



50 cartes

Sur chaque carte est dessiné à chaque fois un groupe de 4 objets différents en 4 couleurs différentes.

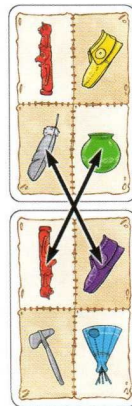
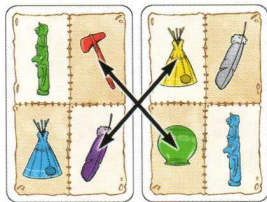
Principe du jeu et règle de placement

Durant le jeu, les cartes vont être posées côte à côte. C'est toujours le long côté de la carte qui est placé contre le long côté d'une autre carte – ou le petit côté contre le petit côté. Il n'y a pas d'autre possibilité. Il est interdit de placer le petit côté contre le long côté et vice-versa.

Sur chaque carte figurent toujours **4 objets différents dans 4 couleurs différentes**. Les quatre objets se côtoient directement. Lorsque deux cartes sont placées ensemble, il y a à nouveau quatre objets qui se côtoient entre les deux cartes. Il **doit aussi** s'agir dans ce cas de **4 objets différents en 4 couleurs différentes**, sinon la carte ne peut pas être posée ! Il n'y a aucun sens imposé pour placer la carte. Avant qu'un joueur ne place une carte, il peut la tourner comme il veut. *Exemples:*

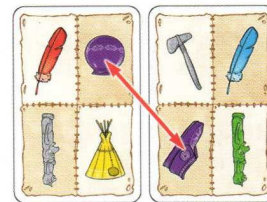
placements correct

*4 objets différents,
4 couleurs différentes*



placement faux

*4 objets différents,
mais seulement 3
couleurs différentes*



Œil de Lynx peut être joué selon plusieurs variantes. Les règles de placement décrites ci-dessus sont valables **pour toutes les variantes**. La variante A est surtout une introduction pour les débutants, parce que la pose se fait en toute tranquillité. Pour tous les joueurs avancés, les variantes suivantes sont recommandées, où tous les joueurs jouent simultanément – en particulier la variante pour les grands sachems, "flèches rapides".

Variante A: Serpent à sonnette

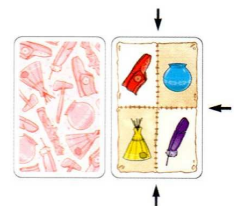
Les cartes sont mélangées et une carte est placée face cachée au milieu de la table. Cette carte indique uniquement l'orientation et reste face cachée pour toute la partie (elle indique également la fin du serpent à sonnette). À droite de cette carte, une seconde carte est placée mais cette fois face visible. Une carte peut être placée à la suite de cette carte (aux trois emplacements) au début du jeu.

Chaque joueur reçoit 6 cartes, qu'il place face cachée en pile devant lui. Chacun prend les deux cartes au sommet de sa pile dans la main. Les cartes restantes forment une pile de pioche sur la table.

Le voisin de gauche du donneur commence et place **une** carte qu'il a en main selon les règles de pose à côté de la carte face visible sur la table, soit le long du petit côté, soit du grand côté. Lorsqu'il a fini, il tire la carte supérieure **de sa petite pile devant lui** et la prend dans sa main.

Puis c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, et il doit également poser **une** des cartes de sa main près de la carte qui vient d'être posée. Après avoir posé une carte, il prend celle du sommet de **sa petite pile** dans sa main.

Attention: Si le joueur a posé correctement sa carte, et que sa petite pile est vide après quelques tours de jeu, il ne tire pas de carte.



Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre de la manière décrite ci-dessus. La pose doit toujours se faire à côté de la dernière carte placée, de façon à créer un serpent sur le plan de jeu.

Le serpent peut s'entortiller dans toutes les directions possibles sur la table, il ne peut pas contre pas se toucher lui même.

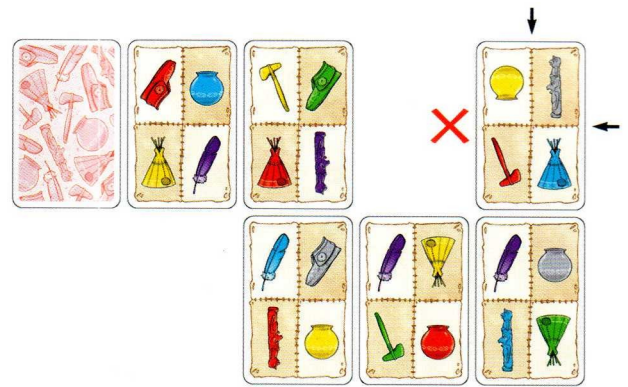
À l'endroit où se trouve la croix, il n'est pas permis de poser une carte. Celle-ci doit être placée soit en haut, soit à droite, comme l'indiquent les flèches.

Si le joueur ne peut placer aucune des cartes de sa main de manière correcte, il doit **passer**. Il tire la première carte de sa petite pile et c'est le tour du joueur suivant.

Attention: Si la petite pile d'un joueur est déjà vide, il doit, lorsqu'il passe, prendre une carte de la grande pioche et la mettre dans sa main.

Le joueur qui réussit le premier à placer toutes les cartes de sa petite pile (et n'a plus de carte en main) est le vainqueur.

Suggestion: Si la place vient à manquer sur la table durant le cours du jeu, toutes les cartes jusqu'au bout du serpent sont retirées et mises de côté, puis la tête et la queue du serpent sont remises côte à côte sur la table – et le jeu continue.

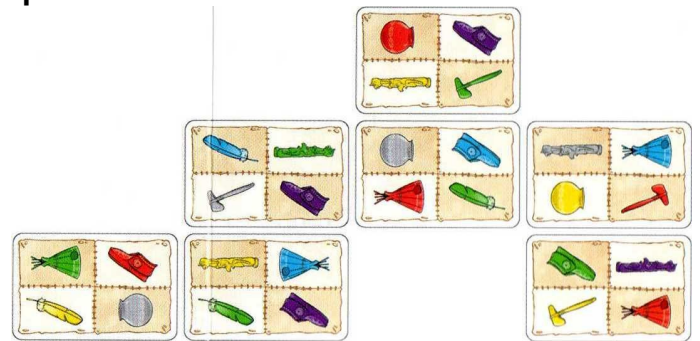


Variante B: le petit troupeau de Buffles

Chaque joueur reçoit 7 cartes qu'il prend en main. Le reste des cartes est placé de côté et ne sera pas utilisé. Chaque joueur doit avoir suffisamment de place devant lui sur la table. Un joueur donne le signal de départ – et le jeu commence.

Tous les joueurs tentent alors de placer leurs 7 cartes côte à côte en une forme attachée aussi vite que possible (chacun pour soi sa propre forme, mais pas en long serpent). Du moment que les règles de placement sont correctement observées, le joueur peut placer ses cartes de la forme qu'il veut. Celui qui a le premier placé ses 7 cartes est le vainqueur.

Attention: Lorsqu'un joueur ne peut pas placer une de ses cartes ainsi, il a tout à fait le droit de reprendre en main des cartes déjà placées et de recommencer d'une nouvelle manière. Un placement correct pourrait par exemple ressembler à l'exemple ci-contre.



Variante C: le grand troupeau de Buffles

Une carte est placée face visible au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 7 cartes, qu'il prend en main. Le reste des cartes est placé de côté. Au signal de "En avant !", tous les joueurs tentent alors de placer leurs cartes aussi vite que possible au milieu de la table. Tout le monde joue en même temps, il n'y a pas d'ordre de jeu. Celui qui a posé le premier toutes ses cartes est le vainqueur.

Attention: Il n'est possible de poser une carte sur la table que lorsque c'est vraiment une manière de placer autorisée.

Variante D: Flèche rapide

En premier, deux cartes sont placées au milieu de la table en respectant les règles et de la manière voulue. Le reste des cartes est mélangé, et mis en pile de pioche à bonne distance des deux cartes déjà placées.

Un joueur tire les deux premières cartes de la pioche et les place immédiatement face visible l'une vers l'autre sur la table. Tous les joueurs essaient alors en même temps de trouver un emplacement correct de pose pour l'une des deux cartes tirée, à leur choix, contre une des deux cartes déjà placée.

Attention: Il n'est permis de chercher qu'avec les yeux et non de tester sur la table ! Celui qui a trouvé une manière de placer une des deux cartes dit immédiatement "Stop !" Le joueur prend alors la carte et la place **immédiatement**.

Si le joueur a bien vu, et que la carte peut réellement être placée (selon les règles), il reçoit l'autre carte tirée comme récompense. Les cartes gagnées sont placées face cachée près de soi. Puis deux nouvelles cartes sont tirées de la pioche et placées face visible et à nouveau tous les joueurs cherchent en même temps à placer une des deux cartes. Le jeu continue de la même manière jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné six cartes. Ce joueur est le vainqueur.

Attention: Si un joueur demande "Stop !" de manière **erronée**, donc qu'il ne peut placer aucune des deux cartes correctement immédiatement, alors il doit passer ce tour et ne peut plus demander "Stop !" à ce tour. En plus, il doit rendre une carte gagnée en tant que pénalité. Les autres tentent encore de trouver une possibilité de placement valable.

S'il devait arriver qu'il n'y ait de possibilité valable pour aucune des deux cartes, les deux sont placées de côté et les deux suivantes sont tirées de la pioche.