

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



BonoMix



Dès 5 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 54 cartes, 60 pions.



But du jeu : Remporter le plus de pions possible.



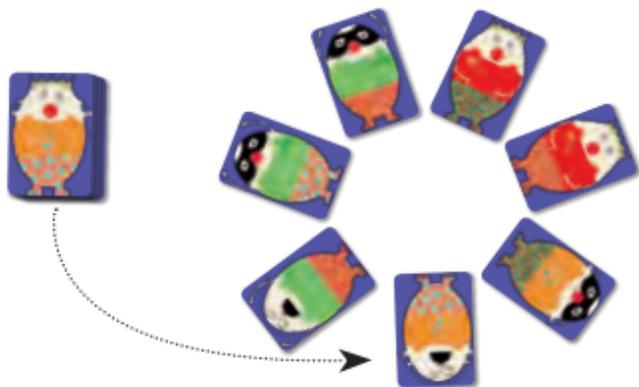
Règle du jeu : Disposer 7 cartes en cercle, au milieu des joueurs. Le reste des cartes est posé à côté, en pile, faces cachées.



On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

A tour de rôle, les joueurs prennent la carte qui est sur le dessus de la pile, la retournent et la posent à côté. Le premier joueur qui trouve dans le cercle une carte

qui présente au moins 2 caractéristiques communes (tête, corps, jambes) avec la carte qui vient d'être retournée, tape sur la carte du centre de la table concernée. Puis on pose (face découverte), la carte qui vient d'être retournée sur la carte du centre à laquelle elle a été associée. Le joueur qui a été le plus rapide gagne un pion.



Puis on retourne une carte du dessus de la pile, et le jeu reprend.

NB1 : il peut arriver qu'une carte puisse être associée à plusieurs sur le cercle. C'est le plus rapide à trouver l'une d'entre elles qui gagne.

NB2 : si une carte ne peut être associée à aucune des cartes du centre, elle est écartée du jeu.

NB3 : Si un joueur se trompe, il perd 2 pions.

La partie se termine lorsque toutes les cartes de la pile ont été posées sur le cercle du centre.

Le joueur qui totalise le plus de pions a gagné.

Attention! Danger d'étouffement.