

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 (Bourgogne du sud), 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



Carrés de McMahon

Composition

24 plaquettes sérigraphiées à la main de manière différente, réunies dans un coffret en hêtre (3 unicolores, 12 bicolores, 9 tricolores).

Ce jeu offre de multiples possibilités d'utilisation et contribue à la formation de la pensée logique et prépare de façon intuitive et empirique la prise de conscience de propriétés géométriques.

I° Utilisation sous forme de PUZZLES

Constitution de figurines en juxtaposant le côté de deux pièces qui ont la même couleur.

II° Utilisation sous forme de DOMINOS

Les pièces sont retournées sur la table et chaque joueur en prend le même nombre (8 dans le cas de 2 joueurs, 6 dans le cas de 3...) Le restant des pièces constitue la pioche.

Le premier joueur tiré au sort place une de ses pièces sur la table. Le second pose alors une de ses pièces en contact par un côté à celle du joueur précédent, le troisième joueur place une de ses pièces de façon qu'elle touche une pièce déjà posée et ainsi de suite.

Le nombre de points attribués à chaque joueur est égal au nombre de contacts établis :

- lorsqu'un seul côté de la pièce posée est en contact avec les pièces déjà posées, il marque un point
- lorsque deux côtés de la pièce posée sont en contact avec des pièces déjà posées, il marque deux points
- etc.

Quand son tour arrive, le joueur a deux possibilités :

- soit il pose une de ses pièces
- soit il pioche

Le jeu se termine au moment où un joueur ne peut plus jouer, c'est-à-dire qu'il n'a plus de pièces à poser et que la pioche est vide.

On compte alors les points de chaque participant pour désigner le vainqueur. Pour rendre ce jeu plus attractif, nous pouvons limiter l'aire sur laquelle les pièces peuvent être posées (une grille de 25 cases, de 30 cases...)

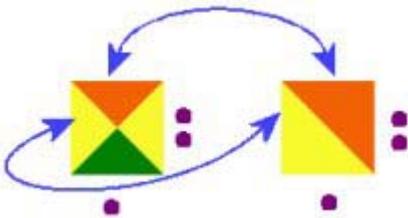
Les joueurs posent leurs plaquettes où ils le souhaitent sans jamais dépasser le cadre délimité.

III° Utilisation avec la notion de DIFFÉRENCE

Il n'est pas possible de trouver deux fois la même pièce. Dans un même jeu, toutes les figures sont différentes.

Par exemple (à droite) : il y a deux différences

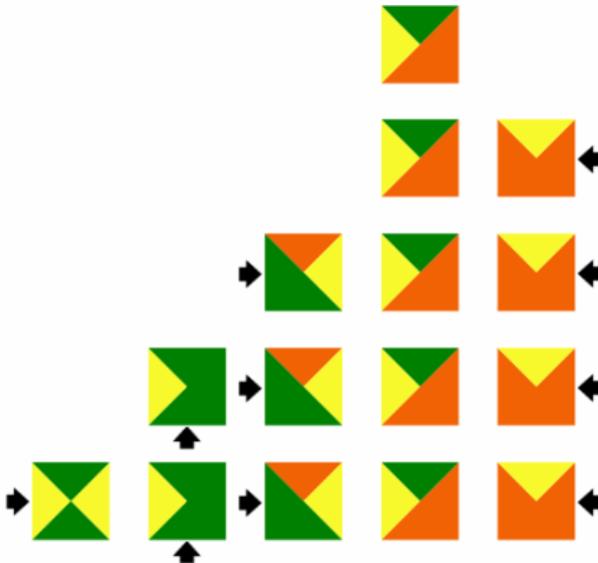
C'est à partir de ce type d'analyse qu'est envisagé le jeu des différences qui se pratique à plusieurs joueurs.



L'ensemble des pièces est réparti équitablement entre les participants qui décident de l'ordre dans lequel ils vont jouer. Le premier joueur pose une de ses pièces, le second place à gauche ou à droite de celle-ci une de ses pièces, à condition qu'il y ait une différence (et une seule) entre les deux plaquettes. Le joueur suivant pose une pièce à côté de celle placée par l'une des personnes précédentes, en respectant la règle ci-dessus et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur ne peut pas placer de pièce, il passe son tour. Le premier qui s'est débarrassé de toutes ses pièces a gagné.

Voici un début de partie :



Le jeu des différences peut devenir individuel : le joueur ayant à sa disposition l'ensemble des pièces, cherche à réaliser le train le plus long, en respectant la règle des différences. Si plusieurs personnes effectuent la même recherche, on peut décider que celui qui a construit le train le plus long a gagné.

ATELIER BEC ET CROC

Jeux éducatifs matériel pédagogique

Derrière le Mont - 25500 MONTLEBON

