

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

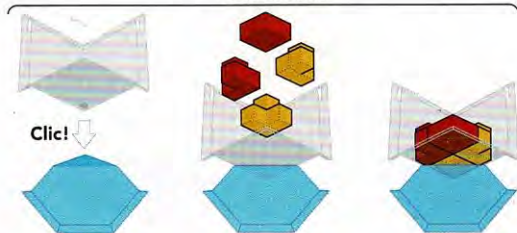
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## RÈGLE DU JEU

Avant de commencer une partie à deux joueurs ou à résoudre des défis, construisez votre aire de jeu: Ouvrez le boîtier en deux, placez la partie bleue sur la table avec la petite ouverture vers le haut, puis insérez le coin de la partie transparente dans cette ouverture. Appuyez précautionneusement jusqu'à entendre un "clic".  
 Votre aire de jeu est alors construite.

👁️ *vue de côté*



### JEU À DEUX JOUEURS

#### Mise en place

Chaque joueur prend les 8 pièces d'une même couleur (rouge ou jaune). Les deux ensembles de pièces sont identiques.

#### But du jeu

Les joueurs jouent une pièce à tour de rôle en construisant un cube. Le vainqueur est celui qui a le plus de carrés visibles à sa couleur sur les 3 faces supérieures du cube.

#### Déroulement de la partie

Un joueur est désigné pour commencer la partie. Les joueurs placent à tour de rôle une de leur pièce dans l'aire de jeu.

## Placer une pièce

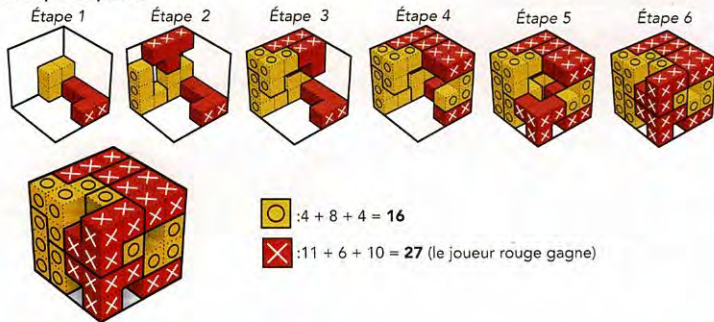
- La pièce jouée doit être alignée avec les côtés de l'aire de jeu.
- La pièce jouée doit être placée de façon stable, ainsi elle ne doit pas tomber ou faire tomber une pièce déjà placée.
- La pièce jouée doit rester à l'intérieur du cube de  $4 \times 4 \times 4$  qui est délimité par l'aire de jeu.
- On ne peut pas déplacer, même temporairement, une pièce déjà placée lors d'un tour précédent. Les joueurs doivent se baser sur la forme existante pour jouer leur pièce.

Si un joueur ne peut pas placer une pièce en respectant ces contraintes, il passe son tour.

## Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'aucun joueur ne peut placer de pièce en respectant les contraintes de placement. Les joueurs comptent alors le nombre de carrés visibles à leur couleur sur les 3 faces supérieures du cube. Celui qui a le plus de carrés visibles gagne.


### Exemple de partie:



## JEU À UN JOUEUR

Enlevez toutes les pièces de l'aire de jeu. Choisissez un défi.

- 1 Placez les pièces comme indiqué dans la position de départ. Certains défis n'ont pas de position de départ, commencez ces défis avec une aire de jeu vide.
- 2 Placez ensuite les pièces restantes dans l'aire de jeu pour que l'objet final respecte les couleurs et les formes montrées dans le défi.
  - Dans les niveaux Starter et Junior vous ne devez utiliser que les 8 pièces rouges pour reproduire un demi-cube rouge ( $4 \times 4 \times 2$ ).
  - Dans les niveaux Expert, Master ou Wizard vous devez utiliser les 16 pièces pour reproduire un cube rouge et jaune ( $4 \times 4 \times 4$ ).
- 3 Chaque défi n'a qu'une seule solution que vous trouverez en fin de livret.

 *vue du dessus*

