

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





LE PRINCIPLE :

Chromatiktak propose 11 jeux caractérisés par

> L'aspect taktik



ou tiktak



> le nombre de joueurs

(1, 2, 3 ou plus)

> la durée d'une manche.

L'objectif est toujours, sauf dans les solitaires, de récupérer un maximum de tuile. Choisissez ou piochez au hasard 3 cartes « défi » correspondant au nombre de joueurs qui participent,

le vainqueur sera le joueur qui aura gagné le plus de défis, en cas d'égalité, départagez les ex-æquo autour d'un ultime défi.

GRANDE BAFOUILLE



Mise en place :

Les tuiles sont toutes étalées face cachée au centre de la table.

Les 6 tuiles identifiant les couleurs sont mises de côté et ne serviront pas.

> Un premier joueur est désigné.



Tour de jeu :

Le premier joueur prend une tuile du centre de la table, la regarde et la repose rapidement face visible devant un autre joueur de son choix.

Le joueur choisi doit immédiatement (il a une seconde) prononcer la couleur dans laquelle est écrit le mot si elle est différente de la signification du mot. Sinon il doit prononcer la couleur du dessin.

Par exemple, sur une tuile avec le mot «VERT» écrit en gris il faut annoncer «gris», tandis que pour une tuile avec le mot «ROUGE» écrit en rouge entourant la souris grise, il faut annoncer gris, la couleur de la souris !

Si le joueur choisi répond correctement et assez vite, il gagne la tuile.

S'il se trompe, bafouille ou est trop lent, la tuile revient à celui qui l'a posée.

On ne peut pas choisir le même joueur plus de deux fois de suite.

Puis c'est au tour du joueur à gauche du premier joueur de jouer.

Le jeu continue ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Fin du jeu et victoire :

Le jeu se termine lorsque toutes les tuiles ont été piochées.

Le joueur accumulant le plus de tuiles gagne la partie.

DEVINE À QUOI JE PENSE



Mise en place :

Les tuiles sont toutes étalées face visible au centre de la table.

Les 6 tuiles identifiant les couleurs sont mises de côté et ne serviront pas.

> Un premier joueur est désigné.



Tour de jeu :

Le premier joueur choisi une tuile sans la montrer et annonce à voix haute, dans l'ordre qu'il veut, les 3 couleurs qui la compose (par exemple vert rouge rouge).

Les autres joueurs doivent retrouver le plus rapidement possible une tuile qui correspond à ces couleurs (car il peut y avoir plusieurs tuiles avec les même 3 couleurs dans un ordre différent). Le plus rapide remporte la tuile qu'il place devant lui.

Puis c'est au tour du joueur à gauche du premier joueur de jouer.

Le jeu continue ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Fin du jeu et victoire :

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus que 6 tuiles au centre de la table.

Le joueur accumulant le plus de tuiles gagne la partie.

ENTRE QUATRES Z'YEUX



Mise en place :

Les tuiles sont toutes étalées face cachée au centre de la table.

Les 6 tuiles identifiant les couleurs sont mises au centre de la table, accessible par tous les joueurs.

Un premier joueur est désigné.



Tour de jeu :

Le premier joueur retourne rapidement une tuile de son choix de telle sorte que la face visible soit d'abord tournée vers les adversaires.

Dès qu'une même couleur apparaît 4 fois (sur deux, trois ou quatre tuiles différentes), de n'importe quelle caractéristique, il faudra poser la main le plus rapidement possible sur la tuile identifiant cette couleur au milieu de la table. Le joueur le plus rapide remporte les tuiles correspondantes. Il les retire du centre et les pose devant lui.

En cas d'erreur, le joueur fautif repose une tuile, parmi celles qu'il a déjà remportée, face cachée au centre de la table.

Puis c'est au tour du joueur à gauche du premier joueur de jouer.

Le jeu continue ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Fin du jeu et victoire :

Le jeu se termine lorsque toutes les tuiles ont été retournées face visible.

Le joueur accumulant le plus de tuiles gagne la partie.

ESPRIT DE FAMILLE



Mise en place :

Les tuiles sont toutes étalées face visible au centre de la table.

Les 6 tuiles identifiant les couleurs sont mises de côté et ne serviront pas.

Une des tuiles est positionnée à l'écart des autres, elle est la référence.



Tour de jeu :

Tous les joueurs doivent prendre simultanément, à l'aide d'une seule main et le plus rapidement possible le maximum de tuiles possédant au moins une caractéristique commune avec la tuile de référence.

Par exemple, si la tuile de référence a un citron jaune avec le mot «VERT» écrit en jaune, toutes les tuiles avec le mot «VERT», ou le mot écrit en jaune, ou un citron jaune, sont prenables.



Fin du jeu et victoire :

Le jeu se termine lorsqu'aucun joueur ne souhaite prendre une tuile supplémentaire du centre de la table.

Chaque joueur compte les tuiles, ayant effectivement un point commun avec la tuile de référence, du joueur qui est à sa droite.

Le joueur accumulant le plus de tuiles gagne la partie.

ANTIPODE



Mise en place :

Les tuiles sont toutes étalées face cachée au centre de la table.

Les 6 tuiles identifiant les couleurs sont mises de côté et ne serviront pas.



Tour de jeu :

Tous les joueurs doivent retourner et récupérer simultanément, à l'aide d'une seule main et le plus rapidement possible le maximum de paires de tuiles de telle sorte que la couleur donnée par le mot de la première tuile soit la couleur dans laquelle est écrit le mot de la seconde, et inversement.

Par exemple, la tuile avec le mot «BLEU» écrit en jaune va de pair avec la tuile qui possède le mot «JAUNE» écrit en bleu. Attention, certaines tuiles ne peuvent pas faire l'objet de paire !

Dès qu'un joueur possède dans sa main deux tuiles allant ensemble, il pose la paire devant lui (elle est imprenable) puis continue à jouer. Il est interdit d'avoir plus de deux tuiles dans une main.



Fin du jeu et victoire :

Le jeu se termine lorsqu'aucun joueur ne souhaite prendre une tuile supplémentaire du centre de la table.

Chaque joueur compte les tuiles, formant effectivement une paire, du joueur qui est à sa droite.

Le joueur accumulant le plus de tuiles gagne la partie.

SAUTER SUR L'OCCASION



Mise en place :

Les tuiles sont toutes étalées face cachée au centre de la table.

Les 6 tuiles identifiant les couleurs sont mises de côté et ne serviront pas.

Chaque joueur reçoit une tuile qu'il place face visible devant lui. Elle constitue la tuile du sommet de sa pile.

> Un premier joueur est désigné.



Tour de jeu :

Le premier joueur retourne rapidement une tuile de son choix de telle sorte que la face visible soit d'abord tournée vers les adversaires.

Si la tuile retournée possède une couleur commune, mais sur une caractéristique différente, à la tuile du sommet de la pile d'un joueur, le joueur doit annoncer à voix haute la couleur et poser la main le plus rapidement possible sur la tuile. Si plusieurs joueurs sont concernés, le joueur le plus rapide remporte la tuile. Il la retire du centre et le pose au sommet de sa pile.

Si personne n'est en mesure de remporter la tuile dévoilée, cette dernière est récupérée par le joueur qui l'a retournée.

En cas d'erreur, le joueur fautif repose une tuile, parmi celles qu'il a déjà remportée, face cachée au centre de la table. Il doit au moins garder une tuile dans sa pile.

Puis c'est au tour du joueur à gauche du premier joueur de jouer.

Le jeu continue ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Fin du jeu et victoire :

Le jeu se termine lorsque toutes les tuiles ont été retournées face visible.

Le joueur accumulant le plus de tuiles gagne la partie.

WESTERN



Mise en place :

Les tuiles sont toutes étalées face cachée au centre de la table.

Les 6 tuiles identifiant les couleurs sont mises au centre de la table, accessible par tous les joueurs.

▫Un premier joueur est désigné.



Tour de jeu :

Le premier joueur désigne un adversaire pour le défier en duel.

Au signal, les deux joueurs retournent simultanément et rapidement une tuile de leur choix de telle sorte que la face visible soit d'abord tournée vers l'adversaire.

Le premier des deux joueurs à poser la main sur une des tuiles identifiant une couleur met fin au duel. Si c'est effectivement la couleur majoritaire (il peut y avoir égalité avec d'autres couleurs) alors le joueur remporte les deux tuiles. Sinon, c'est son adversaire.

Un joueur ne peut pas défier deux fois de suite le même adversaire.

Puis c'est au tour du joueur à gauche du premier joueur de jouer.

Le jeu continue ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Fin du jeu et victoire :

Le jeu se termine lorsque toutes les tuiles ont été retournées face visible.

Le joueur accumulant le plus de tuiles gagne la partie.

UNE FOIS ENCORE



Mise en place :

Les tuiles sont toutes étalées face cachée au centre de la table.

Les 6 tuiles identifiant les couleurs sont mises de côté et ne serviront pas.

Un premier joueur est désigné.



Tour de jeu :

Le premier joueur annonce une couleur puis retourne une tuile du centre de la table.

Si la tuile retournée possède la couleur annoncée, alors le joueur peut récolter toutes les tuiles visibles qui possèdent cette couleur et son tour s'arrête là, ou bien il peut décider de continuer et de tenter sa chance en retournant une autre tuile en espérant qu'elle possède encore la même couleur, et ainsi de suite.

Si à la tuile retournée ne possède pas la couleur annoncée, le joueur perd son tour et ne remporte aucune tuile, celles qui ont été retournées restent visibles.

C'est ensuite au tour du joueur à gauche du premier joueur de jouer.

Le jeu continue ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Fin du jeu et victoire :

Le jeu se termine lorsque toutes les tuiles ont été retournées.

Le joueur accumulant le plus de tuiles gagne la partie.

URBANISME



Mise en place :

Les tuiles sont toutes étalées face visible au centre de la table de façon à former un carré de 6x6.

Les 6 tuiles identifiant les couleurs sont mises de côté et ne serviront pas.

Un premier joueur est désigné.

Définition : un bord de tuile est « libre » lorsqu'il ne touche pas le bord d'une autre tuile.

Après la mise en place, seules les 20 tuiles périphériques ont un bord libre. Les 4 tuiles formant les coins ont deux bords libres.



Tour de jeu :

Le premier joueur doit empiler une tuile avec un bord libre sur une tuile adjacente ayant une couleur commune (toute caractéristique confondue) se trouvant à l'opposé de son bord libre. Cela constitue sa pile.

Lors d'un prochain tour, le joueur pourra :

- Déplacer sa pile sur une nouvelle tuile en suivant les mêmes règles ou
- Déplacer une tuile adjacente à sa pile sur sa pile, à condition que cette tuile ait un bord libre à l'opposé de la pile et au moins une couleur commune avec la tuile du sommet de la pile.

Si à son tour, le joueur ne peut faire d'empilement, il place sa pile devant lui et devra recommencer une nouvelle au tour suivant.

Puis c'est au tour de son adversaire de jouer et ainsi de suite.



Fin du jeu et victoire :

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que des tuiles isolées. Le joueur possédant le moins de pile gagne la partie.

BUILDING



Mise en place :

Les tuiles sont toutes étalées face visible au centre de la table de façon à former un carré de 6x6.

Les 6 tuiles identifiant les couleurs sont mises de côté et ne serviront pas.

Définition : un bord de tuile est « libre » lorsqu'il ne touche pas le bord d'une autre tuile.

Après la mise en place, seules les 20 tuiles périphériques ont un bord libre. Les 4 tuiles formant les coins ont deux bords libres.



Tour de jeu :

Le joueur doit empiler une tuile (ou une pile de tuiles) avec un bord libre sur une tuile (ou une pile de tuiles) adjacente ayant une couleur commune (toute caractéristique confondue) se trouvant à l'opposé de son bord libre.

On peut créer autant d'empilements que nécessaire. Seule la tuile au sommet d'une pile est considérée pour les couleurs.

Le but du jeu est de réussir à rassembler toutes les tuiles en une seule pile de 36.



Fin du jeu et victoire :

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que des tuiles (ou piles) isolées.

On compte un point par tuiles ou piles isolées. S'il n'y a qu'une pile, c'est gagné.

PYRAMIDE



Mise en place :

Les 36 tuiles sont placées face cachée à côté du joueur et forme la pioche.

Les 6 tuiles identifiant les couleurs sont mises de côté et ne serviront pas.

Le but du jeu est de former une pyramide de base 8.

Une première tuile est piochée puis placée face visible au centre de la table, elle appartient à la ligne de base de la pyramide.



Tour de jeu :

Le joueur choisi une tuile de la pioche et la place à côté d'une tuile déjà placée dans la pyramide.

Chaque tuile posée à partir du premier étage doit posséder une couleur commune avec les deux tuiles en contact du dessous. On peut commencer un étage sans pour autant que l'étage inférieur soit totalement complété.

La base de la pyramide doit contenir 8 tuiles maximum.

Le second étage doit contenir 7 tuiles maximum, ...



Fin du jeu et victoire :

Si le joueur ne peut pas poser une tuile en respectant les règles (nombre maximum de tuile par étage et couleurs commune avec l'étage inférieur) la partie s'arrête.

Si la tuile du sommet de la pyramide est correctement posée, c'est gagné ! Sinon on compte un point de pénalité par tuile non placée.