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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











Sylly togeth

Jeu de stratégie coopératif
1 à 8 joueurs • à partir de 5 ans • Durée: environ 15 min.

### Contenu

Plateau de jeu, règles, dés, Carte résumé, 3 vagues, 6 murs de sable, 12 tours de sable (cartes rondes), 6 tas de sable, 6 pelles, 6 seaux.

### But du jeu

Les joueurs doivent essayer de construire 3 châteaux de sable avant que les vagues n'atteignent la plage. A l'aide de sable, pelles et seaux, vous pouvez travailler à la construction d'un des châteaux. Au lieu de ça, il vous est aussi possible de construire une muraille de sable pour contenir les vagues. Pour mener à bien ce jeu coopératif, il est important de s'entraider le plus possible.

### Préparation

- Posez les tas de sable, les pelles et les seaux sur le plateau de jeu aux endroits indiqués.
- 2. Posez les murs et les tours de sable en 2 tas sur le bord du plateau.
- Posez les vagues sur leur point de départ sur le côté gauche du plateau. Une vague démarre sur la case en haut et à gauche, une au milieu et la troisième sur la case portant le logo tournesol.
- 4. Posez la carte de résumé au bord du plateau.
- 5. Décidez ensemble qui commence.

### Jouer

- 1. Lancez le dé chacun à son tour. Sur la carte de résumé, vous voyez ce qu'il vous est possible de faire. Le 1 vous permet de prendre un tas de sable, le 2 une pelle et le 3 un seau. Posez les cartes prises devant vous. Quand un tas de cartes est épuisé, vous pouvez aller prendre dans un des tas restants. Une règle importante!!!
- 2. TOURS ET MURS: Un joueur qui a devant lui 1 tas de sable, 1 pelle et 1 seau peut échanger ces cartes contre un mur de sable ou une tour. Comme le jeu est coopératif, les joueurs peuvent se mettre à plusieurs pour rassembler le set complet (exemple, à votre tour, vous donnez une pelle et, un autre joueur, un tas de sable et un seau). Les cartes ainsi rendues sont remises à leur place. Attention, il n'est pas nécessaire d'échanger dès que possible, vous pouvez attendre et construire en une fois plusieurs tours ou murs.
- 3. VAGUES: Si le résultat du dé est 4, 5 ou 6, une des 3 vagues s'approche d'une case. C'est aux joueurs de décider quelle vague s'approche. Si une vague atteint la case château (la dernière case), alors, les tours construites sur cette case s'écroulent. Cette case restera, en outre, sous eau (inutilisable) pour le reste de la partie (la carte avec la vague reste dessus). Il n'est plus possible d'y construire un château!
- 4. MURS DE SABLE: Pour retenir une vague, il est possible de construire un mur de sable sur le bord, devant la case château. Le mur doit évidemment avoir été construit avant que la vague n'atteigne cette case. Si tu as lancé le dé et que tu réalises que la case va être submergée, il est trop tard pour construire un mur, la vague est déjà passée et est prête à attaquer le château!
- 5. RETENIR UNE VAGUE: Quand une vague vient s'abîmer sur un mur de sable, elle perd sa force et disparaît. Bien-sûr, une autre vague se forme mais celle-ci recommence sur sa case de départ. Le mur, quant à lui est détruit et ne peut plus être utilisé. Au total, il n'y a que 6 murs, veillez à les utiliser à bon escient!
- 6. CHÂTEAUX DE SABLE: les tours se posent sur une des cases château; ainsi les tours sont construites de plus en plus loin. Le château du dessus est achevé si 5 tours y sont construites.

Celui du milieu en a besoin de 3 et celui du dessous de 4. Les joueurs décident s'ils construisent dans un ou plusieurs châteaux en même temps.

### Fin du jeu

- Les 3 châteaux sont achevés. Hourra! Congratulez-vous pour cette bonne collaboration.
- 2. Une vague a atteint la case château: ce ne sera plus possible d'achever la construction des 3 châteaux. Le jeu n'est pas fini pour autant! Continuez jusqu'à avoir achevé 1 ou 2 châteaux et célébrez votre réussite malgré l'adversité. Réfléchissez ensemble à comment achever les 3 châteaux la prochaine fois.

### Note du éditeur

Nous avons remarqué que ce jeu invite au développement de nouvelles règles. Pour les jeux coopératifs, cela ne pose aucun problème si tous les joueurs sont d'accord avec une règle. Nous vous souhaitons bien du plaisir avec cette dimension de jeu supplémentaire!

### Une variante à laquelle nous jouons avec plaisir est:

- Sur un 4, c'est la vague du haut qui doit être déplacée. Sur un 5, celle du milieu et sur un 6, celle du bas. Si une vague est déjà sur une case château, il faut déplacer une autre vague.
- Pour construire un mur de sable, il faut une carte "tas de sable" supplémentaire.
- Comptez 1 point pour chaque tour. Chaque château achevé rapporte 1 point supplémentaire. Le score maximal est de 15 points; un score de 11 points est déjà très bon!

### Colophon

© 2016 Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Sandcastles» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.
Règles originales © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).
Cette version © 2006, Steven Michiel Rijsdijk (Sunny Games) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande.
Traducteur: Patrick Joos (Hodin), Kortenberg, Belgique.
Dessinateur: Jennifer Ring et Jim Deacove (Family Pastimes).
Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Hollande.
Producteur: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

### Éditeur:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
Les Pays-Bas
+31-72-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu

### Trois autres jeux coopératifs de Sunny Games

# Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans
Oiseaux, souris et écureuils sont
en route vers leur cachette mais
Max Le Chat est derrière eux!
Un jeu de stratégie excitant
pour petits et grands.

## Les Yeux de la Ju<mark>ngle</mark>

1-12 joueurs, à partir de 8 ans Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. L'imagination des joueurs crée de nouvelles histoires à chaque partie.

# Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans De vilains chasseurs chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.



# LES CHÂTEAUX DE SABLE

Jeu de stratégie coopératif 1 à 8 joueurs • à partir de 5 ans • Durée: environ 15 min.

### Contenu

Plateau de jeu, règles, dés, Carte résumé, 3 vagues, 6 murs de sable, 12 tours de sable (cartes rondes), 6 tas de sable, 6 pelles, 6 seaux.

### But du ieu

Les joueurs doivent essayer de construire 3 châteaux de sable avant que les vagues n'atteignent la plage. A l'aide de sable, pelles et seaux, vous pouvez travailler à la construction d'un des châteaux. Au lieu de ça, il vous est aussi possible de construire une muraille de sable pour contenir les vagues. Pour mener à bien ce jeu coopératif, il est important de s'entraider le plus possible.

# Préparation

- Posez les tas de sable, les pelles et les seaux sur le plateau de jeu aux endroits indiqués.
- Posez les murs et les tours de sable en 2 tas sur le bord du plateau.
- Posez les vagues sur leur point de départ sur le côté gauche du plateau. Une vague démarre sur la case en haut et à gauche, une au milieu et la troisième sur la case portant le logo tournesol.
- 4. Posez la carte de résumé au bord du plateau.
- 5. Décidez ensemble qui commence.

#### Jouer

- 1. Lancez le dé chacun à son tour. Sur la carte de résumé, vous voyez ce qu'il vous est possible de faire. Le 1 vous permet de prendre un tas de sable, le 2 une pelle et le 3 un seau. Posez les cartes prises devant vous. Quand un tas de cartes est épuisé, vous pouvez aller prendre dans un des tas restants. Une règle importante!!!
- 2. TOURS ET MURS: Un joueur qui a devant lui 1 tas de sable, 1 pelle et 1 seau peut échanger ces cartes contre un mur de sable ou une tour. Comme le jeu est coopératif, les joueurs peuvent se mettre à plusieurs pour rassembler le set complet (exemple, à votre tour, vous donnez une pelle et, un autre joueur, un tas de sable et un seau). Les cartes ainsi rendues sont remises à leur place. Attention, il n'est pas nécessaire d'échanger dès que possible, vous pouvez attendre et construire en une fois plusieurs tours ou murs.
- 3. VAGUES: Si le résultat du dé est 4, 5 ou 6, une des 3 vagues s'approche d'une case. C'est aux joueurs de décider quelle vague s'approche. Si une vague atteint la case château (la dernière case), alors, les tours construites sur cette case s'écroulent. Cette case restera, en outre, sous eau (inutilisable) pour le reste de la partie (la carte avec la vague reste dessus). Il n'est plus possible d'y construire un château!
- 4. MURS DE SABLE: Pour retenir une vague, il est possible de construire un mur de sable sur le bord, devant la case château. Le mur doit évidemment avoir été construit avant que la vague n'atteigne cette case. Si tu as lancé le dé et que tu réalises que la case va être submergée, il est trop tard pour construire un mur, la vague est déjà passée et est prête à attaquer le château!
- 5. RETENIR UNE VAGUE: Quand une vague vient s'abîmer sur un mur de sable, elle perd sa force et disparaît. Bien-sûr, une autre vague se forme mais celle-ci recommence sur sa case de départ. Le mur, quant à lui est détruit et ne peut plus être utilisé. Au total, il n'y a que 6 murs, veillez à les utiliser à bon escient!
- CHÂTEAUX DE SABLE: les tours se posent sur une des cases château; ainsi les tours sont construites de plus en plus loin.

Le château du dessus est achevé si 5 tours y sont construites. Celui du milieu en a besoin de 3 et celui du dessous de 4. les joueurs décident s'ils construisent dans un ou plusieurs châteaux en même temps.

## Fin du jeu

- Les 3 châteaux sont achevés. Hourra! Congratulez-vous pour cette bonne collaboration.
- 2. Une vague a atteint la case château: ce ne sera plus possible d'achever la construction des 3 châteaux. Le jeu n'est pas fini pour autant! Continuez jusqu'à avoir achevé 1 ou 2 châteaux et célébrez votre réussite malgré l'adversité. Réfléchissez ensemble à comment achever les 3 châteaux la prochaine fois.

### Note du éditeur

Nous avons remarqué que ce jeu invite au développement de nouvelles règles. Pour les jeux coopératifs, cela ne pose aucun problème si tous les joueurs sont d'accord avec une règle. Nous vous souhaitons bien du plaisir avec cette dimension de jeu supplémentaire!

Une variante à laquelle nous jouons avec plaisir est:

- Sur un 4, c'est la vague du haut qui doit être déplacée. Sur un 5, celle du milieu et sur un 6, celle du bas. Si une vague est déjà sur une case château, il faut déplacer une autre vague.
- Pour construire un mur de sable, il faut une carte "tas de sable" supplémentaire.
- Comptez 1 point pour chaque tour. Chaque château achevé rapporte 1 point supplémentaire. Le score maximal est de 15 points; un score de 11 points est déjà très bon!

### Colophon

© 2011 Zinnespel/Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Sandcastles» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada. Règles originales © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes). Cette version © 2006, Steven Michiel Rijsdijk (Zinnespel) et Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Hollande. Traducteur: Patrick Joos (Hodin), Kortenberg, Belgique. Dessinateur: Jim Deacove (Family Pastimes). Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Hollande. Producteur: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

### Éditeur:

Zinnespel / Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
Les Pays-Bas
+31-72-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu

### Trois autres jeux coopératifs de Zinnespel / Sunny Games

### Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans Oiseaux, souris et écureuils sont en route vers leur cachette mais Max Le Chat est derrière eux! Un jeu de stratégie excitant pour petits et grands.

# Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. L'imagination des joueurs crée de nouvelles histoires à chaque partie.

### Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans De vilains chasseurs chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.