

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

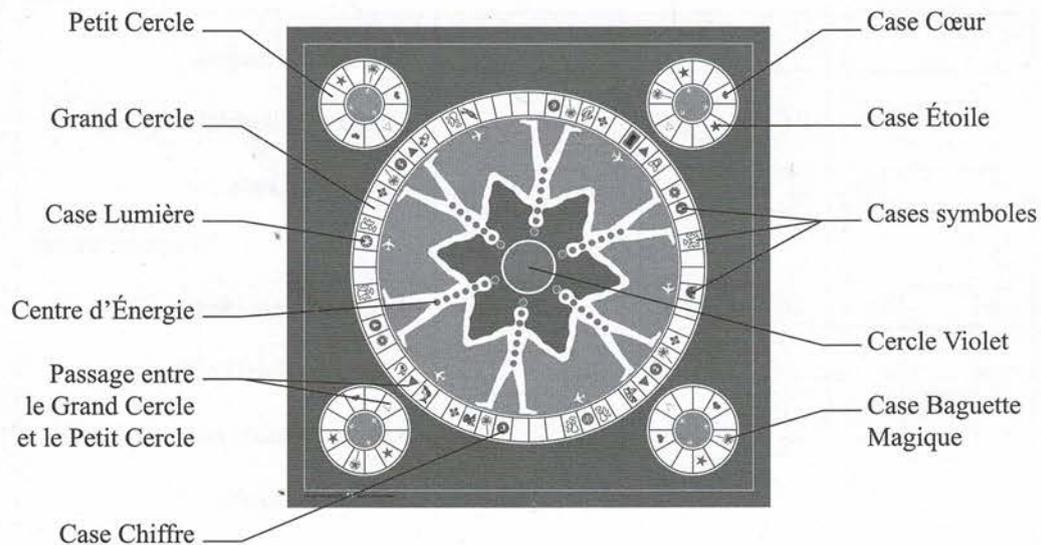
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



♥ **Détail du plateau** ★

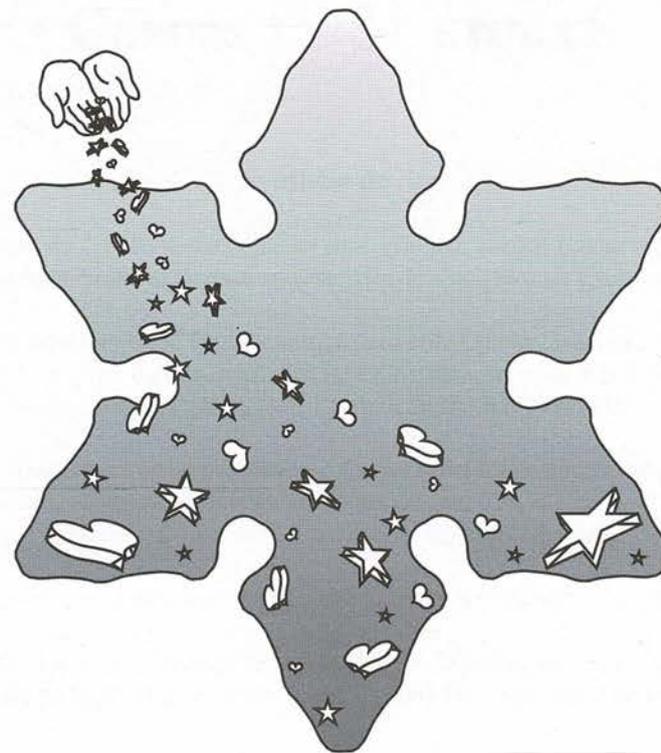


♥ **Contenu de la Boîte** ★

1 plateau + 1 livret "RÈGLE DU JEU" + 1 livret "FICHES INSTRUCTIONS"
+ 6 pions + 2 dés + 6 anneaux + 24 cœurs + 24 étoiles



Jeu créé par Alain RAIMOND pour votre plaisir
Tous droits de reproduction et/ou de traduction interdits.



Règle du Jeu

(livret n°1)

COEURS & ÉTOILES

Synthèse du Jeu

En partant du Cercle Violet, situé au centre du jeu, chaque joueur rejoindra le Grand Cercle et évoluera de case en case, afin de s'enquérir de Cœurs et d'Étoiles.

Les joueurs pourront aussi évoluer autour des Petits Cercles, ceux-ci permettent de se régénérer: dans la confiance (ROUGE), dans la lumière (JAUNE), dans l'amour (VERT), dans l'écoute de son intuition (BLEU).

Lorsque le joueur aura en sa possession 3 Cœurs et 3 Étoiles de couleurs différentes, alors il pourra accéder de nouveau au Centre du Jeu, Cercle Violet, en remontant un à un les Centres d'Énergies de couleur (Chakras).

La présence d'un adulte peut être nécessaire pour accompagner les plus jeunes.

Le Livret n°2 vous accompagnera tout au long de la partie, à chaque case symbole correspond une fiche avec les instructions à suivre (symboles notés sur la couverture).

Il est possible de jouer de plusieurs façons:

- 1) - *Faire une partie sans prendre de note (conseillé pour les premières parties).*
- 2) - *Faire une partie en prenant des notes sur la feuille à points et en dessinant le Tableau Magique.*
- 3) - *Dessiner le Tableau Magique en utilisant seulement les 2 dés.*

Le mot du Créateur

Je dédie ce jeu à Marie-Noëlle, qui m'a permis de grandir et de m'ouvrir à plus de conscience.
Et je remercie aussi toutes les personnes qui ont contribué à la concrétisation de ce jeu.

♥ Règle du Jeu ★

PRÉPARATION DU JEU:

Recopier ou photocopier la Feuille à Points et le Tableau Magique, situés en fin de ce document, si vous avez décidé d'utiliser la façon de jouer n°2.

Si oui, prendre en compte les instructions en italique, symbolisées par: ☞.

Regrouper les Cœurs et les Étoiles par familles de couleur.

Pour choisir la couleur de son pion, chaque joueur lance le dé de couleur. La couleur qui apparaît définit la couleur de son pion, si la couleur est déjà prise, relancer le dé. Puis déposer son pion au centre du jeu, Cercle Violet.

☞ *Sur la Feuille à Points, noter votre prénom et dans la case (a) la couleur de votre pion, et plus tard, dans la case (f), la couleur de votre auréole.*

Chaque joueur lance le dé à points. Celui qui fait le plus grand nombre commence.

DÉBUT DU JEU: comment accéder au Grand Cercle

Il faut faire l'une des 6 Combinaisons Magiques (voir fiche n°1), pour pouvoir se placer sur la Case Chiffre correspondant au nombre donné par le dé à points, si celle-ci est libre.

Si, au bout du 3ème tour de jeu, un joueur n'a pas accédé au Grand Cercle, alors il place son pion directement sur la Case Chiffre correspondant au nombre donné par le dé à points, si celle-ci est libre, sinon il attendra le prochain tour.

☞ *Sur la Feuille à Points, noter dans la case (b), le chiffre d'accès au Grand Cercle (première Case Chiffre).*

AU COURS DU JEU:

Sur le Grand Cercle, les pions évoluent dans le sens des aiguilles d'une montre, et sur les Petits Cercles dans le sens inverse (le sens est symbolisé par ↻).

Tout au long du jeu, les joueurs lancent les 2 dés, et déplacent leur pions.

Un joueur qui arriverait sur une case déjà occupée, reste à sa place et attend le tour suivant, (une case ne peut être occupée que par un pion seulement).

Un joueur qui arriverait sur une case comportant un symbole, doit lire (à haute voix) et suivre les instructions associées, qui sont notées dans le livret n°2 "Fiches Instructions".

Au cours du jeu, les joueurs gagnent, donnent, échangent, des Cœurs et des Étoiles. Le but étant de collecter au moins, 3 Cœurs et 3 Étoiles de couleurs différentes, pour accéder au Centre d'Énergie Rouge, afin de retourner à la source.

RETOUR À LA SOURCE: accès aux Centres d'Énergie.

Lorsque l'un des joueurs est en possession des 3 Cœurs et 3 Étoiles de couleurs différentes, et si personne ne se trouve sur le personnage, alors il s'arrêtera sur la prochaine Case Chiffre qu'il rencontrera (même si le nombre au dé est supérieur).

Et c'est à partir de cette Case Chiffre (voir fiche) que le joueur pourra accéder à l'échelle des Centres d'Énergie (un seul joueur par échelle des Centres d'Énergie).

☞ *Sur la Feuille à Points, noter dans la case (c) le chiffre d'accès à l'échelle des Centres d'Énergie (dernière Case Chiffre).*

Accès au Centre d'Énergie (voir fiches). Les Centres d'Énergie sont représentés sur le plateau de jeu par des ronds de couleur, sur chaque personnage formant une ronde.

Dès qu'un joueur arrivera sur le Centre d'Énergie ROUGE, alors il remettra dans la boîte, les Cœurs (>3) et les Étoiles (>3) qu'il a en trop.

Dès qu'un joueur arrivera sur le Centre d'Énergie JAUNE, alors il donnera une de ses 3 Étoiles au joueur de son choix, et lui dira pourquoi.

Dès qu'un joueur arrivera sur le Centre d'Énergie VERT, alors il donnera un de ses 3 Cœurs au joueur de son choix, et lui dira pourquoi.

ACCÈS AU CENTRE DU JEU:

Pour accéder au centre du jeu (Cercle Violet), il faut être sur le Centre d'Énergie Violet et avoir l'une des 6 Combinaisons Magiques.

☞ *Sur la Feuille à Points, noter dans la case (d) le chiffre de votre combinaison magique (dernière combinaison magique).*

Lorsque le pion du joueur est au centre du jeu, alors sa quête est terminée.

☞ *Sur la Feuille à Points, noter sur la ligne «ordre d'arrivée», 6 points s'il est le 1er arrivé, 5 points s'il est le 2ème, 4 points s'il est le 3ème, et ainsi de suite ...*

Lorsque tous les joueurs ont rejoint le Cercle Violet, la partie est terminée.

☞ *Sur la Feuille à Points, noter dans la case (e) le total de vos points.*

Puis ...



... à ce stade du jeu, vous pouvez arrêter,

ou

si vous avez rempli la Feuille à Points,
vous avez la possibilité de dessiner le Tableau Magique
(voir préparation n°1- page suivante),

ou

si vous avez choisi de dessiner uniquement le Tableau Magique,
en utilisant les 2 dés
(voir préparation n°2 - page suivante).

♥ Préparation du Tableau Magique ★

Pour cela munissez-vous de crayons de couleurs ou de stylos feutres (couleurs de l'arc en ciel), et d'une copie de la feuille Tableau Magique que vous avez préalablement copiée ou photocopiée.

Compléter les 6 cases marquées (a), (b), (c), (d), (e), (f), au pied du Tableau Magique, en prenant comme base les cases de la Feuille à Points et en suivant les informations décrites ci-après.

Se référer à la fiche Combinaison Magique pour trouver la couleur associée à un chiffre.

PRÉPARATION N°1: vous avez utilisé la Feuille à Points

Sur la feuille du Tableau Magique:

- Case (a) Remplissez la case avec la même couleur que la couleur de votre pion.
- Case (b) Écrivez le chiffre qui vous a permis d'accéder au Grand Cercle, et encadrez-le avec la couleur associée.
- Case (c) Écrivez le chiffre qui vous a permis d'accéder à l'échelle des Centres d'Énergie, et encadrez-le avec la couleur associée.
- Case (d) Écrivez le chiffre de la Combinaison Magique qui vous a permis de retourner au centre du jeu, Cercle Violet, et encadrez-le avec la couleur associée.
- Case (e) Écrivez le chiffre correspondant à la réduction numérogique de votre total de points, et encadrez-le avec une couleur de votre choix. Le total de points est obtenu en additionnant les points notés par (*) sur la feuille à points.
*(exemple de réduction numérogique:
pour le nombre 138 faire $1+3+8 = 12$, puis $1+2 = 3$
donc la réduction numérogique de 138 est 3.
Ne pas réduire les nombres 11, 22, 33, car ce sont des maîtres-nombres).*
- Case (f) Remplissez la case avec la même couleur que la couleur de votre auréole, si votre Ange vous la donnée.

Vous avez terminé la préparation n°1, vous pouvez dessiner le Tableau Magique.

PRÉPARATION N°2: vous utilisez les dés

Sur la feuille du Tableau Magique:

- Case (a) Lancez le dé de couleurs en pensant que celui-ci symbolisera **votre énergie**, puis, remplissez la case avec la couleur obtenue.
- Case (b) Lancez le dé à points en pensant que celui-ci symbolisera **votre défi**, puis, écrivez le chiffre obtenu dans la case, et encadrez celle-ci avec la couleur associée.
- Case (c) Lancez le dé à points en pensant que celui-ci symbolisera **votre transformation**, puis, écrivez le chiffre obtenu dans la case, et encadrez celle-ci avec la couleur associée.
- Case (d) Lancez le dé à points en pensant que celui-ci symbolisera **votre cadeau**, puis, écrivez le chiffre obtenu dans la case, et encadrez celle-ci avec la couleur associée.
- Case (e) Lancez le dé à points en pensant que celui-ci symbolisera **ce que vous devez réaliser**, puis additionnez au chiffre obtenu le nombre du jour. Ensuite écrivez le chiffre correspondant à la réduction numérogique de votre total de points, et encadrez-le avec une couleur de votre choix.
*(exemple de réduction numérogique:
au dé vous avez fait 3 et nous sommes le 25, donc $3+25 = 28$
pour le nombre 28 faire $2+8 = 10$, puis $1+0 = 1$
donc la réduction numérogique de 28 est 1.
Ne pas réduire les nombres 11, 22, 33, car ce sont des maîtres-nombres).*
- Case (f) Lancez le dé de couleurs en pensant que celui-ci symbolisera **votre aide**, puis, remplissez la case avec la couleur obtenue.

Vous avez terminé la préparation n°2, vous pouvez dessiner le Tableau Magique.

♥ Le Tableau Magique ★

A partir des 6 cases que vous venez de compléter, vous allez réaliser un dessin, qui va représenter une photo instantanée de vous, de vos préoccupations, de vos aspirations.

Pour chaque case, dessiner la première image qui s'impose à vous.

Reportez-vous à la feuille Tableau Magique que vous venez de compléter, et dessinez à l'aide d'un crayon ou d'un stylo-feutre de la même couleur que la case:

- (a) ce que représente, en cet instant, **votre énergie**.
- (b) ce que représente, en cet instant, **votre défi**.
- (c) ce que représente, en cet instant, **votre transformation**.
- (d) ce que représente, en cet instant, **votre cadeau**.
- (e) ce que représente, en cet instant, **ce que vous devez réaliser**.
- (f) ce que représente, en cet instant, **votre aide**.

Lorsque tous les participants ont réalisés leur dessin, discutez-en entre vous.



Puis, essayez d'en faire une synthèse personnelle, en vous aidant des 3 tableaux ci-après,

et partagez votre ressenti avec les autres participants ...

TABLEAU 1: c.f. cases (a), (f).

Rouge	Energie vitale.
Orange	Energie émotionnelle.
Jaune	Rayonnement.
Vert	Amour.
Bleu	Communication.
Indigo	Soif d'Absolu, Idéalisme.
Violet	Unité, Spiritualité.

TABLEAU 2: c.f. cases (b), (c), (d).

Rouge	Confiance en soi, Survie, Sécurité, Relation à la Terre, à la mère.
Orange	Émotions, Appétits, Plaisir, Ressenti.
Jaune	Définition de soi, Ego, Pouvoir, Personnalité, Jugement.
Vert	Amour, le Donner, Relation aux autres, Échanges.
Bleu	l'Expression, le Recevoir, Créativité, Écoute, Intuition.
Indigo	Conscience individualisée, Discernement, Sens des responsabilités.
Violet	Conscience universelle, Direction, Relation au Divin, au père.

TABLEAU 3: c.f. case (e).

1	Chemin d'action individuelle.
2	Chemin de relation et d'harmonie avec les autres.
3	Chemin de créativité et d'expression.
4	Chemin de travail et d'efforts.
5	Chemin de mobilité et de changements.
6	Chemin de responsabilité et d'harmonie sentimentale.
7	Chemin de réflexion et d'indépendance.
8	Chemin de concrétisation et d'acquisitions matérielles.
9	Chemin de d'idéal et d'altruisme.
11	Chemin d'inspiration et de maîtrise.
22	Chemin d'élévation et de construction de haut niveau.
33	Chemin d'élévation spirituelle et de vie intense.

Le Tableau Magique



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)

Cœurs & Étoiles

(document à recopier ou à photocopier)

Prénom et date:

Pour les rubriques suivantes, dessiner simplement la première image qui s'impose à vous, sans vous poser de question. C'est votre ressenti qui parle.

- a) **Mon Energie:** énergie dans laquelle je suis, à cet instant.
- b) **Mon Défi:** ce qu'il me faut développer.
- c) **Ma Transformation:** passage du personnel à l'universel.
- d) **Mon Cadeau:** ce que je dois m'offrir pour développer mes énergies, et que j'offre à l'univers, une fois réalisé.
- e) **Ce que je dois Réaliser:** chemin par lequel je dois passer.
- f) **Mon Aide:** aide donnée par mon Ange Gardien.

Résumé de votre synthèse personnelle:

DATE

Prénom des joueurs	_____	_____	_____
Couleur de l'auréole	<input style="border: none; border-radius: 50%;" type="text" value="Oval"/> (f)	<input style="border: none; border-radius: 50%;" type="text" value="Oval"/> (f)	<input style="border: none; border-radius: 50%;" type="text" value="Oval"/> (f)
Couleur du Pion	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (a)	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (a)	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (a)
AU COURS DU JEU			
Première Case Chiffre	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (b)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (b)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (b)
Dernière Case Chiffre	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (c)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (c)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (c)
Dernière Combinaison Magique	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (d)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (d)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (d)
Case Lumière (*)	—	—	—
ACCÈS À L'ÉCHELLE DES CENTRES D'ÉNERGIE			
Énergie Rouge (*)	—	—	—
Énergie Orange (*)	—	—	—
Énergie Jaune (*)	—	—	—
Énergie Bleue (*)	—	—	—
Énergie Indigo (*)	—	—	—
Énergie Violette (*)	—	—	—
ACCÈS AU CERCLE VIOLET			
Ordre d'arrivée (*) <small>(1er = 6 ; 2ème = 5 ; etc...)</small>	—	—	—
TOTAL DES POINTS			
Réduction Numérogique	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (e)	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (e)	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (e)

DATE

Prénom des joueurs	_____	_____	_____
Couleur de l'auréole	<input style="border: none; border-radius: 50%;" type="text" value="Oval"/> (f)	<input style="border: none; border-radius: 50%;" type="text" value="Oval"/> (f)	<input style="border: none; border-radius: 50%;" type="text" value="Oval"/> (f)
Couleur du Pion	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (a)	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (a)	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (a)
AU COURS DU JEU			
Première Case Chiffre	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (b)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (b)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (b)
Dernière Case Chiffre	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (c)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (c)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (c)
Dernière Combinaison Magique	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (d)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (d)	<input style="border: none; width: 30px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (d)
Case Lumière (*)	—	—	—
ACCÈS À L'ÉCHELLE DES CENTRES D'ÉNERGIE			
Énergie Rouge (*)	—	—	—
Énergie Orange (*)	—	—	—
Énergie Jaune (*)	—	—	—
Énergie Bleue (*)	—	—	—
Énergie Indigo (*)	—	—	—
Énergie Violette (*)	—	—	—
ACCÈS AU CERCLE VIOLET			
Ordre d'arrivée (*) <small>(1er = 6 ; 2ème = 5 ; etc...)</small>	—	—	—
TOTAL DES POINTS			
Réduction Numérogique	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (e)	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (e)	<input style="border: none; width: 40px; height: 20px;" type="text" value="Rect"/> (e)