

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



Contact

Un nouveau jeu de combinaisons graphiques pour 2 à 10 joueurs à partir de 4 ans.
Jeu de Ravensburg N° 605 5 504 4

Contenu

140 cartes

Introduction

CONTACT est une sorte de puzzle passionnant et peu commun grâce aux nombreuses variantes de jeu qui permettent de créer un grand nombre de motifs très attrayants. Il captive les enfants aussi bien que les adultes. L'esprit de compétition développe leur sens de la combinaison et celui de la concentration.

Préparation du jeu

De préférence, on jouera sur une grande table ou tout simplement sur le sol. Les cartes battues et retournées (côté image invisible) sont réparties en plusieurs petits paquets que l'on place au milieu de la table. Chacun prend 10 cartes qu'il retourne (côté image visible). De telle sorte, chaque joueur peut voir le jeu de ses adversaires et doit les empêcher de former un motif en plaçant adroitement ses cartes.

Règle fondamentale

Le jeu consiste à poser les cartes les unes à côté des autres et à former ainsi une chaîne continue. Motif et couleur doivent correspondre.

Prenez garde à ce que rien ne vous gêne, ni coin de table, ni mur ! Il y a entre autres des cartes, avec lesquelles on peut former plusieurs chaînes-motif. Chaque carte doit être posée de telle façon, qu'elle ne bloque pas une autre chaîne déjà existante.

Règle du jeu

Le joueur le plus jeune ouvre le jeu en plaçant une de ses cartes au milieu de la table ou sur le sol, puis il prend une carte d'un des petits paquets placés sur la table. Le joueur suivant pose à côté de la première carte une carte adéquate et en retire une autre (toujours d'un des petits paquets). Et ainsi de suite. Si un des joueurs n'est pas à même de poursuivre la chaîne, il devra renoncer à jouer sans oublier pour autant de retirer une carte.

Le gagnant

Lorsque toutes les cartes des petits paquets sont épuisées, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs place sa dernière carte. Il est alors le gagnant. S'il arrive qu'aucun des joueurs ne soit capable de placer toutes ses cartes, le gagnant est celui qui en détient le moins. Si deux joueurs sont à égalité, le plus jeune est le gagnant.

Publié en collaboration avec : James Galt and Company, Limited, Cheadle/Cheshire.
Design Ken Garland and Associates.

Connect



N°67 : Connect / Hachette

Domino circuit géant pour 2 à 6 joueurs

Connect comporte 140 cartes, composées de lignes et de courbes, rouges, bleues et noires qui mises bout à bout forme d'immense circuit. Chaque joueur choisit 10 cartes parmi les 140 cartes préalablement retournée et les places devant lui, images découvertes, en essayant de les regrouper, de façon à constituer un ou plusieurs circuits : pour qu'un circuit soit valable, chaque carte doit prolonger la précédente et les lignes de couleurs doivent correspondre exactement.

Le joueur qui a constitué le plus grand circuit le pose au centre et pioche une carte.

Le joueur suivant doit placer à son tour le plus grand nombre de carte pour prolonger le circuit, et prendre à son tour une nouvelle carte. Et ainsi de suite, chaque joueur ayant pris soin de prendre une carte dans la pioche après avoir joué.

Si l'un des joueurs est dans l'impossibilité de placer ses cartes, il pioche jusqu'à ce qu'il trouve une carte convenant à l'une ou l'autre des extrémités du circuit : il pourra alors continuer le circuit s'il en a la possibilité.

Le premier joueur qui n'a plus de carte gagne la partie. Si aucun des joueurs ne peut se débarrasser de toutes ses cartes, celui qui possède le plus petit nombre de cartes, alors que la pioche es épuisée, est gagnant.

Pour compliquer le jeu, on peut mettre un certain nombre d'obstacle sur le sol ou la table servant de support. Ainsi les joueurs seront ils obligés, en contournant les obstacles, de donner au circuit une certaine orientation.

Attention de bien placer sa carte dans la bonne position et de ne pas inverser les couleurs ; il faut continuer sans erreur les lignes déjà amorcées.

Variantes :

Une autre manière de jouer consiste à ne pas placer le plus grand nombres de cartes lorsque vient son tour, mais uniquement celles que l'on désire pour pouvoir bloquer l'adversaire.

Si le nombre de joueurs excède 6, on peut alors afin de réduire le temps d'attente entre chaque tour, se contenter de placer un seul carton a l'une des extrémités du circuit, et de piocher une carte afin que tous les joueurs aie 10 cartes au moins jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. (Si l'un des joueurs ne peut pas jouer, il pioche une carte, et si celle-ci n convient toujours pas, il passe son tour).