

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

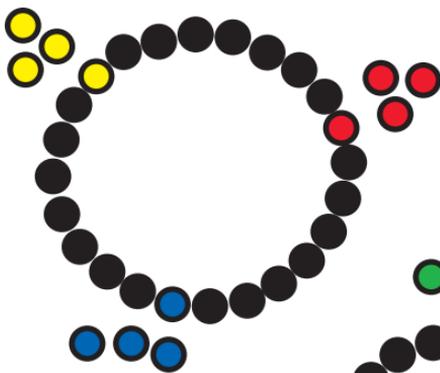
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

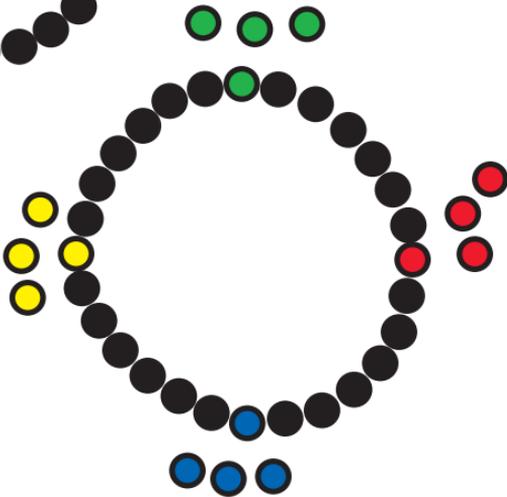
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)







**Mise en place  
pour 3 joueurs**  
(7 disques noirs entre  
chaque camp)



**Mise en place  
pour 4 joueurs**  
(6 disques noirs entre  
chaque camp)

**Déroulement du jeu**

Quand c'est votre tour, lancez les dés et déplacez l'un de vos disques sur la piste de jeu, à partir de votre entrée. À la fin de ce tour, retourner le disque de manière à ce que sa couleur ne soit plus visible.

Les disques sont avancés dans le sens horaire du nombre indiqué par le dé, en restant face couleur cachée. Chaque disque de la piste est une case.

Important : La valeur du dé indique de combien de cases vides il faut avancer. Si, lors de son tour, le disque d'un joueur rencontre une ou plusieurs cases occupées, il les saute. Les cases occupées ne comptent pas.



Rouge a obtenu quatre au dé et avance jusqu'à la case « X »

Tant qu'un joueur a encore des disques non rentrés en jeu, il doit utiliser le résultat du dé pour mettre un nouveau disque en jeu. Dès que tous les disques d'un joueur sont en jeu, il peut avancer celui de son choix.

### **Case de départ / Cible**

Bien que les entrées de couleur comptent comme des cases, elles ne peuvent pas être occupées. Si un joueur lance le dé et amène un disque sur une des entrées de couleur, il doit lancer à nouveau le dé pour que son disque n'occupe plus cette entrée.

### **Coup d'œil**

Si vous obtenez un six, avant d'avancer un pion vous pouvez jeter un coup d'œil sous n'importe quel disque. Après avoir vérifié la couleur du disque, vous devez le reposer face cachée à sa position. Tout cela doit être fait sans laisser aucun des autres joueurs voir la couleur du disque.

## **Pas à toi !**

Si vous pensez qu'un autre joueur déplace à tort (ou délibérément) le disque d'un autre joueur, vous pouvez interrompre le jeu en disant « Arrête ! Ce n'est pas le tien ». Pour prouver que vous avez raison, retournez le disque suspect.

Si le disque n'appartient effectivement pas au joueur actif, ce disque est remis sur la case qu'il occupait précédemment. Le joueur fautif passe son tour.

Si, au contraire, il s'avère que le joueur accusé déplaçait bien un de ses propres disques, il bénéficie immédiatement d'un tour supplémentaire.

## **Arrivée**

Lorsque vous atteignez votre entrée avec un disque que vous croyez vous appartenir, vous pouvez quitter la piste et rentrer au centre du cercle. Il n'est pas nécessaire d'avoir le compte exact au dé pour atteindre l'entrée. Le disque est alors retourné.

Si vous avez été attentifs et si le disque est l'un des vôtres, bravo ! S'il appartient à quelqu'un d'autre, tant mieux pour lui : bien que son disque n'ait pas atteint sa cible, celui-ci est cependant considéré comme arrivé et rejoint le centre du cercle face couleur visible.

## **Fin du jeu**

Le premier joueur à rassembler ses trois disques au centre du cercle gagne la partie.