

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 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





Cubingos

Un jeu d'observation et de rapidité...en 3D !

de Hanna Bergman & Dikla Calo Henkin pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Jeu Piatnik Nr. 657771 • © 2014 THEORA CONCEPT LTD. • © 2015 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche

Les Cubingos sont de mignons petits monstres. Ils aiment changer d'apparence et faire des grimaces ! Ils sont joyeux, heureux ou étonnés, et ont de jolies couleurs irisées ... Qui sera le premier à trouver un bon emplacement ? Pas si facile de s'y retrouver !

Contenu du jeu:

- 13 Cubes Cubingos
- 16 cartes qui montrent les différents Cubingos
- 1 règle du jeu



But du jeu:

Avec ton cube et avec l'aide de ceux déjà posés sur la table, sois le premier à reproduire le Cubingo représenté sur la carte, et gagne le plus grand nombre de cartes !

Préparation du jeu:

- Parmi les 13 cubes, trouve celui à fond bleu et mets-le au milieu de la table. C'est le cube de départ.
- Mélange bien toutes les cartes et empile-les faces cachées. Le jeu peut démarrer !

Comment jouer ?

- Le plus jeune joueur commence (on jouera ensuite dans le sens d'une aiguille d'une montre).
- Ce joueur prend la carte du dessus de la pile, la retourne et la pose sur la table afin que tous les joueurs la voient. Il dit alors à voix haute: GO !
- Maintenant, chaque joueur s'empare d'un cube à fond blanc (tous les cubes sont identiques !). Chacun essaye de le combiner le plus rapidement possible au cube bleu pour reproduire le Cubingo de la carte retournée. Il faut que la couleur de la fourrure du haut du corps s'accorde avec la grimace du bas du corps. Pour cela, tu peux faire pivoter ton cube dans n'importe quelle direction !

Attention: Au premier tour, tu ne peux réaliser des combinaisons qu'avec le cube bleu et uniquement en le posant sur le côté, pas au dessus. A partir du deuxième tour, il sera bien sûr aussi permis de combiner ton cube avec un cube déjà placé, si besoin en le plaçant au-dessus d'un des cubes déjà placés !

- Si un joueur pense qu'il peut reproduire le Cubingo présent sur la carte avec son cube, il crie à haute voix : CUBINGOS ! Il pose alors son cube et montre le Cubingo créé. Aucun autre cube ne peut être posé.
- Tous les joueurs vérifient alors que le Cubingo créé est bien le même que celui qui figure sur la carte.

Si le résultat est :

JUSTE, le joueur gagne la carte et la dépose en face de lui. Il prend un autre cube disponible sur le côté pour le prochain tour.

FAUX, le joueur reprend son cube et le même tour continue sans ce joueur jusqu'à ce que l'un des autres joueurs réussisse à reproduire le Cubingo de la carte.

Remarque : Des Cubingos différents sont formés simultanément en déposant un cube. C'est le Cubingo montré par le joueur qui est vérifié, pas les autres Cubingos.

- Ensuite, un nouveau tour commence, le joueur suivant tire alors une carte de la pile. A partir du deuxième tour, vous pouvez placer votre cube au-dessus des cubes déjà placés pour reproduire le Cubingo sur la carte. Les combinaisons suivantes sont possibles :

Côte à côté sur des faces horizontales



Côte à côté sur des faces verticales



Côte à côté en faisant un angle de 90°



La fin du jeu :

Il y a 2 manières de finir le jeu :

1. Vous pouvez jouer jusqu'à ce que tous les cubes soient déposés. Le gagnant est celui qui a recueilli le plus de cartes.

Ou

2. Vous jouez jusqu'au moment où il n'y a plus de cartes. Si un joueur n'a plus de cube, il peut prendre un des cubes déjà placés au centre de la table. Il doit cependant choisir un cube qui est libre et qui ne provoque pas l'écroulement de la pile ! Le gagnant est également celui qui a récolté le plus de cartes.

En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.