

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



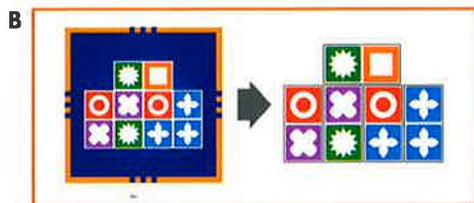


RÈGLES DE DÉBLOK !



CONTENU

20 blocs de jeu (4 ensembles de 5 blocs différents (fig. A) / 60 cartes motifs (12 cartes avec 5 niveaux de difficulté : le niveau de difficulté est indiqué par la couleur des bordures et le nombre de lignes sur chaque carte) / 1 livret de règles.



MODE CLASSIQUE

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à recréer, à l'aide de vos blocs, le motif sur une carte pour remporter celle-ci (fig. B). Le joueur avec le plus de cartes à la fin de la partie gagne.

MISE EN PLACE

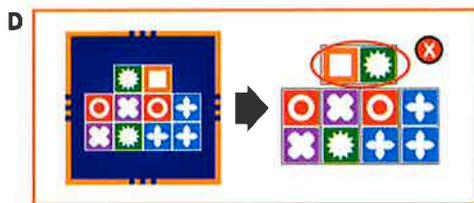
Chaque joueur reçoit un ensemble de blocs numérotés de 1 à 5 (fig. A).



Après avoir mélangé les cartes motifs, les joueurs déterminent le nombre de tours qu'ils souhaitent jouer et prennent le même nombre de cartes motifs du dessus du paquet. Ces cartes sont alors utilisées pour former une nouvelle pile de jeu et sont placées face cachée au centre de la table.

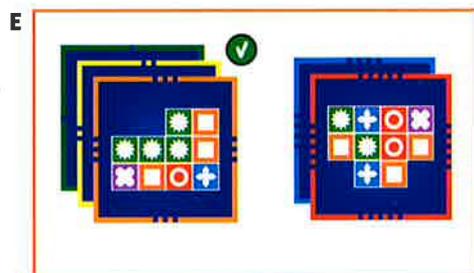
DÉROULEMENT DU JEU

La première carte de la pile de jeu est tournée pour révéler un motif. Tous les joueurs tentent de recréer le motif de la carte avec leurs blocs. Le premier joueur à recréer le motif prend la carte et montre aux autres joueurs que la configuration de ses blocs correspond au motif de la carte (fig. C). Une nouvelle carte de la pile est alors tournée et une nouvelle ronde débute.



COMMETTRE UNE ERREUR

Si un joueur commet une erreur (la configuration de ses blocs ne correspond pas au motif de la carte (fig. D)), la carte est remise au centre de la table et le joueur qui a fait une erreur ne peut plus gagner la carte. Il doit laisser les autres joueurs terminer le tour.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand toutes les cartes sont remportées par les joueurs (fig. E). En cas d'une égalité, le joueur avec le plus de cartes de niveau 5 gagne (si les joueurs à égalité ont le même nombre de carte de niveau 5, les cartes de niveau 4 sont comptées et ainsi de suite).

MODE EXPERT

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à recréer, à l'aide de vos blocs, le motif sur une carte afin de marquer des points en fonction du niveau de difficulté de la carte gagnée. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie gagne.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit un ensemble de 5 blocs numérotés de 1 à 5 (fig. A).

Les cartes motifs sont séparées en cinq paquets, un pour chaque niveau de difficulté, tel qu'indiqué par le nombre de lignes sur la bordure des cartes. Mélangez les paquets séparément. Prenez autant de cartes qu'il y a de joueurs pour chaque paquet. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, vous auriez 3 cartes pour chacun des 5 niveaux de difficulté. Les 5 paquets sont ensuite déposés au centre de la table, le côté motif vers le haut.

Important : les joueurs ne peuvent pas manipuler leurs blocs avant le début de la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Au compte de 3, en utilisant leurs blocs, tous les joueurs tentent de recréer le motif de la carte de leur choix. Notez que plus le niveau de difficulté de la carte est élevé, plus sa valeur est grande!

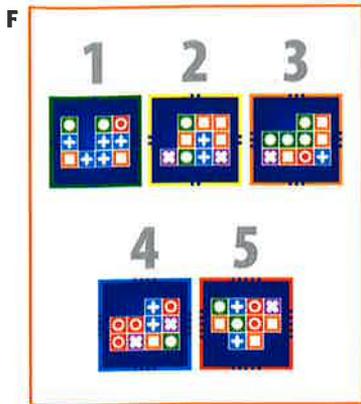
Lorsqu'un joueur a recréé un motif, il s'exclame « DÉBLOK! » et pointe la carte qu'il a reproduit (fig. B). Tous les joueurs s'arrêtent pour vérifier si la configuration correspond à la carte. Si aucune erreur n'est soulevée, le joueur prend la carte motif résolue et la partie se poursuit. Notez qu'il arrive que deux joueurs ou plus essaient de reproduire la même carte. C'est le joueur le plus rapide qui remporte la carte.

COMMETTRE UNE ERREUR

Si un joueur commet une erreur (la configuration de ses blocs ne correspond pas au motif (fig. D)), la carte reste en jeu et le joueur fautif perd une carte : il doit mettre de côté la dernière carte qu'il a gagnée. Si le joueur ne possède pas de carte, il devra en mettre une de côté au moment où il en remportera une (la pénalité maximale due par un joueur à un temps donné est d'une carte).

FIN DE LA PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS

La partie prend fin lorsque toutes les cartes de chaque paquet ont été remportées. Pour des cartes de niveaux 1-2, les joueurs reçoivent 1 point par carte. Les cartes de niveau 3 valent 2 points par carte alors que celles de niveaux 4-5 valent 3 points par carte. (fig. G, H, I). Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes de niveau 5 gagne (si les joueurs à égalité ont le même nombre de cartes de niveau 5, comptez les cartes de niveau 4 et ainsi de suite).



Règle mise en ligne par

didacto.com
avec plaisir et expertise pédagogique