

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

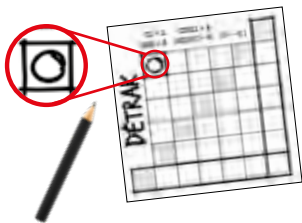
06 24 69 12 99

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



## Mise en place

Chaque joueur reçoit un crayon et une feuille de score (lors des premières parties, les cases grisées sont considérées comme des cases normales). Chaque joueur note un des six symboles possibles dans la case en haut à gauche de la feuille de score. Veiller à ce que chacun choisisse un symbole différent.



## Déroulement d'une partie

Le jeu se déroule en 12 tours. Au début de chaque tour, un joueur lance les deux dés et annonce le résultat. Chaque joueur doit alors reporter ces deux symboles sur sa feuille de score (attention la dernière case de chaque ligne et de chaque colonne est réservée au décompte des points).

### Important :

- Les deux symboles doivent être notés sur des cases libres et adjacentes (horizontalement ou verticalement). En revanche, il n'est pas obligatoire de noter le résultat à côté des résultats précédents.
- Les joueurs sont libres de regarder les fiches de leurs adversaires pour s'assurer qu'il n'y ait pas d'erreur.

**Conseil :** il est impossible de ne noter qu'un seul des deux symboles sur sa fiche. Pour éviter que la partie d'un joueur ne s'arrête prématurément il doit faire bien attention à éviter d'isoler des cases.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les cases des feuilles de score des joueurs sont remplies, ou s'il ne reste plus que des cases isolées.

### Score final

Chaque joueur calcule alors le résultat de ses 5 lignes et de ses 5 colonnes :



*2 symboles identiques adjacents  
rapportent **2 points**.*

---



*3 symboles identiques adjacents  
rapportent **3 points**.*

---



*4 symboles identiques adjacents  
rapportent **8 points**.*

---



*5 symboles identiques adjacents  
rapportent **10 points**.*

**Important** : seuls les symboles identiques adjacents permettent de marquer des points. Les scores des lignes sont notés dans les cases de la colonne de droite et ceux des colonnes dans les cases de la ligne du bas. Le total des points est ensuite noté dans la case dans le coin en bas à droite. Le joueur qui cumule le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur à qui appartient la ligne ou la colonne rapportant le plus de points l'emporte.

# Exemple de score

DÉTRAK

	X	X	△	△	○	4
	X	/	△	△	#	2
	#	/			#	2
	△	/		△	#	0
	X	#		○	#	0
	2	3	5	2	8	28

## Partie en solo

Il est possible de jouer seul en suivant les mêmes règles de jeu et en tentant de marquer le plus possible de points :

30 points et plus :	Grand maître
25-29 points :	Expert
20-24 points :	Bon
15-19 points :	Moyen
0-16 points :	Peut mieux faire



## Règles avancées

**Deux nouvelles règles s'ajoutent aux règles de base :**

**A.** Au moment du calcul des scores, les joueurs comptent également les combinaisons de la diagonale (cases grisées). Les points de cette diagonale sont doublés en les notant dans les deux cases des extrémités de la diagonale, en bas à gauche et en haut à droite.

**B.** Chaque ligne ou colonne qui ne rapporte aucun point fait perdre 5 points à son propriétaire.

# Exemple de score pour la règle avancée :

**DÉTRAK**

						4
	○	○	/	○	×	2
	×			×	△	2
	×	#		△	△	2
	×	×	○	○	△	4
	×	#	/	/	/	3
4	8	-5	2	-5	3	24



**Auteur :** Reiner Knizia  
**Illustrations :** Heiko Günther

® & © Gigamic 2018



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.  
 Données et adresse à conserver. 11-2018



ZAL Les Garennes  
 F 62930 - Wimereux - FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)