

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



FIGURIX

Pour 2 à 6 joueurs, de 5 à 10 ans.

Jeu Ravensburger® N° 24 419 5

Auteur : H. Seitz

Illustration : J. Krause

Contenu :

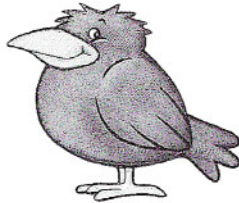
6 planches de jeu recto/verso

1 dé avec cercles

1 dé avec ronds

1 dé avec motifs

36 jetons en 6 couleurs



Au début de la partie, posez les planches de jeu, en forme de rectangle, sur la table. Chaque joueur reçoit 6 jetons d'une couleur et le plus jeune commence.

On jette les 3 dés en même temps. Bien entendu, si vous n'arrivez pas à saisir les dés d'une seule main, vous pouvez vous servir des deux.

Sur chacun des dés apparaît alors un symbole : un rond, un cercle et un motif. La combinaison de ces trois symboles correspond à une image de l'une des six planches. Une combinaison n'est représentée qu'une seule fois sur l'ensemble des planches.



Qui retrouve en premier cette image ? Dès que vous la repérez, dépêchez-vous de placer un jeton sur cette case. Si le jeton est mal placé ou placé après un autre joueur, il faut le reprendre. Si une combinaison sort à plusieurs reprises au dé, on peut mettre plusieurs jetons sur la case correspondante.

Le joueur suivant jette les dés et chacun essaiera à nouveau d'être le premier à repérer la bonne image sur les planches.

Le gagnant est celui qui déposera le plus rapidement et correctement ses six jetons.

Petit conseil : les planches étant imprimées recto/verso, vous pouvez changer de face et les placer différemment à chaque partie.

