

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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.***

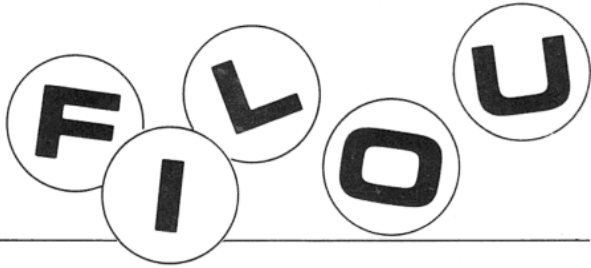
***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





## Un jeu réservé aux filous.

Pour 2 à 4 joueurs dès 8 ans.

Auteur: Heinz Meister

### Matériel

- 1 plan de jeu
- 12 petites cartes symboliques rondes
- 40 jetons jaunes
- 1 règle de jeu

### Idée directrice du jeu

Le principe du jeu consiste à rechercher trois symboles identiques soigneusement dissimulés et changeant sans cesse de place au cours du jeu.

Dans ce jeu, il convient de faire preuve de perspicacité en repérant une à quatre combinaisons symboliques.

La victoire revient à celui qui le premier réunit 15 jetons.

### Préparatifs

Dégager délicatement les 12 petites cartes symboliques de la planche ci-jointe. Les mélanger soigneusement et les déposer sur les cases numérotées. Le plan de jeu comptant 13 cases au total, l'une d'entre elles restera vide. Remettre à chaque participant 3 jetons jaunes comme capital de base. Déposer le reste de jetons à côté du plan de jeu pour constituer la caisse.

Les petites cartes représentent les symboles suivants:



éclair



lune



étoile

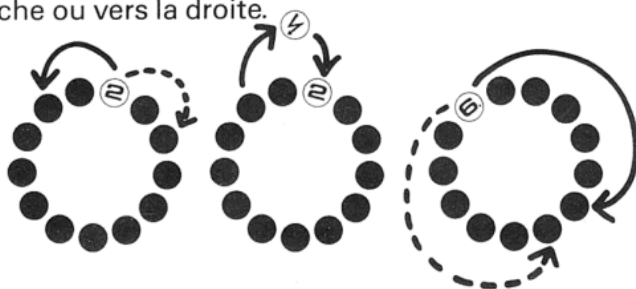


nuage

## 1<sup>re</sup> règle de jeu

Le plus âgé des joueurs ouvre la partie. Il retourne la petite carte se trouvant à un éloignement correspondant au chiffre de la case vide vers la gauche ou vers la droite.

Exemple:



Le joueur montre le symbole à tous les participants qui doivent essayer de s'en souvenir. Il dépose ensuite à l'envers la petite carte symbolique sur la case de départ. La case ainsi libérée constitue le nouveau point de départ pour le prochain joueur.

A chaque tour de jeu, le joueur peut choisir entre les deux possibilités suivantes:

1. Il retourne une petite carte symbolique et la montre aux autres participants.
2. S'il pense reconnaître trois symboles, il peut les retourner.

Dès qu'un joueur a l'impression de pouvoir retourner trois petites cartes symboliques, il annonce le symbole à haute voix et retourne les petites cartes.

S'il s'est trompé, à savoir si les trois symboles découverts ne sont pas identiques, il doit verser 1 jeton à la caisse. Il retourne à nouveau les trois petites cartes, et c'est au tour du joueur suivant – toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur découvre trois petites cartes symboliques identiques, il obtient trois jetons de la caisse en guise de récompense – ce qui marque la fin de la partie. Les joueurs mélangent à nouveau les petites cartes symboliques et recommencent une nouvelle partie.

## Fin du jeu

Le jeu prend fin dès qu'un joueur possède 15 jetons.

## 2<sup>e</sup> règle de jeu (pour les cracks)

Cette règle de jeu est identique à la première, à part que la petite carte symbolique n'est pas montrée aux autres participants. Chaque joueur ne voit en fait que ses propres symboles.