

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



FINITO!

Matériel

- 4 tableaux de 36 cases, ■ 1 dé (à 20 faces)
- 4 séries de jetons numérotés de 1 à 12

But du jeu

Les joueurs essaient de placer leurs jetons sur leur tableau en ordre croissant. A chaque tour, le dé désigne – pour tous les joueurs – la case sur laquelle on place un jeton. Le premier à classer ses 12 jetons en ordre croissant sur son tableau gagne la partie.

Préparatifs

Chaque joueur reçoit un tableau et une série de jetons d'une couleur, numérotés de 1 à 12. Les tableaux et jetons restants ne sont pas utilisés. Chaque joueur mélange ses jetons, face cachée, et puis en retourne trois.

Déroulement de la partie

1a. Lancer le dé :

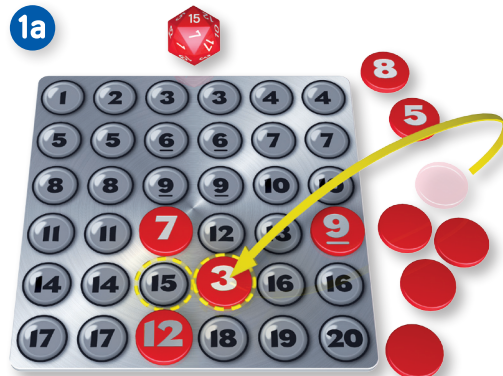
L'un des joueurs – n'importe lequel – lance le dé. Le nombre indiqué sur la face supérieure détermine pour tous les joueurs la case de leur tableau sur laquelle ils doivent placer l'un de leurs trois jetons, face visible.

1b. Placer un jeton :

Le joueur peut choisir lequel de ses trois jetons il veut utiliser. S'il y a sur le tableau deux cases qui indiquent le même nombre, le joueur peut choisir sur laquelle de ces deux cases il veut placer son jeton. Ensuite, il retourne un nouveau jeton, de sorte qu'il y en ait toujours trois au choix. On continue à jouer de cette manière jusqu'à ce que tous les 12 jetons soient placés sur le tableau.

de Hartmut Kommerell
pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

1a



Le dé désigne la case 15. Le joueur place son jeton « 3 » sur la case de droite des deux cases « 15 ».

1b



Le dé désigne la case 12. Comme le joueur a déjà couvert les cases « 12 », il place maintenant un jeton sur la case suivante libre à gauche (dans ce cas-là le « 11 ») ou à droite (c'est-à-dire dans ce cas-là la première case de la rangée suivante, le « 14 »).

Si la case désignée par le dé est déjà occupée, on place le jeton sur la case libre suivante, soit plus petite, soit plus grande. C'est au joueur de choisir. Cette case peut aussi se trouver dans la rangée suivante, comme c'est le cas dans l'exemple 1b.

2. Déplacer les jetons :

Une fois que les 12 jetons se trouvent sur le tableau, les joueurs commencent à les déplacer – c'est-à-dire qu'on choisit un jeton quelconque et qu'on le place sur une autre case. Le numéro indiqué par le dé indique la case sur laquelle on doit le placer. Dans cette phase, la règle mentionnée plus haut s'applique aussi : si le nombre indiqué par le dé est déjà occupé par d'autres jetons, le joueur peut choisir la case libre suivante, soit plus petite, soit plus grande. De cette manière, on peut aussi déplacer des jetons qui se trouvent sur la case désignée par le dé.

Fin de la partie

La partie se termine au moment où un joueur a classé ses 12 jetons sur son tableau en ordre croissant de 1 à 12. Les cases libres entre les jetons n'importent pas. Le joueur dit « Finito ! » et gagne la partie.

Plusieurs manches

On peut aussi jouer plusieurs manches. Dans ce cas-là, on détermine au début de la partie le score que les joueurs doivent atteindre. Le premier à atteindre ce score gagne la partie. À la fin de chaque manche, chaque joueur compte les points de son tableau.

Dans ce but, chacun détermine la suite la plus longue de nombres ordonnés en continu sur son tableau et reçoit un point pour chaque jeton de cette suite.



Le dé désigne la case 15. Comme les 12 jetons se trouvent déjà sur le tableau, le joueur déplace le « 10 » d'une case « 12 » sur la case 15.

Dans cet exemple, la suite la plus longue d'un ordre croissant est formée par les nombres 4, 6, 8, 9, 10. Le joueur reçoit donc 5 points.

