

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



Gaudi Le jeu des dalles d'Antoni Gaudí

Tu te trouves sur le Passeig de Gràcia de Barcelone. Tu aimes Gaudí, beaucoup même. Tu as déjà visité La Pedrera et, après avoir flâné près des maisons de la Discorde, tu auras peut-être encore le temps de te rendre au Park Güell. Mais, tout à coup, tu baisses le regard : ces dalles hexagonales t'enivrent. Quelle idée géniale d'installer des animaux marins au milieu de la ville et de les faire danser dans une parfaite harmonie ! Soudain tu te rends compte que quelqu'un a mélangé une pile de dalles et les a colorisées. Sauras-tu repaver le Passeig selon les couleurs et les formes des escargots, des méduses et des étoiles de mer?



Les joueurs marquent des points lorsqu'ils placent des dalles qui marient animal et couleur, selon un objectif concret. Le joueur qui a accumulé le plus de points à la fin de la partie gagne.

Les éléments du jeu

- 84 dalles hexagonales du Passeig de Gràcia de Barcelone de différentes couleurs.
- 12 cartes d'objectif (6 cartes "Animaux" et 6 cartes "Couleur").
- 150 fiches (de 6 motifs gaudiens des bancs du Park Güell) qui servent à marquer les animaux obtenus.

La préparation

Avant la première partie, il faut soigneusement détacher les dalles des cartons. On les retourne toutes et on les place à l'envers sur la table. Chaque joueur prend, au hasard, une carte d'objectif "Animal" et une carte d'objectif "Couleur" et les fiches d'un même motif : 35 pour 2 joueurs, 25 pour 3 ou 4 joueurs et 15 pour 5 ou 6 joueurs. Les cartes d'objectifs sont secrètes, il ne faut pas les montrer aux autres joueurs avant la fin de la partie. Les cartes d'objectif qui restent sont mises de côté.

On place une dalle qui contient les trois couleurs au milieu de la table. Chaque joueur prend trois dalles de la pile sans les montrer aux autres joueurs et la partie commence. Le premier joueur sera le plus jeune de tous et on continuera à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

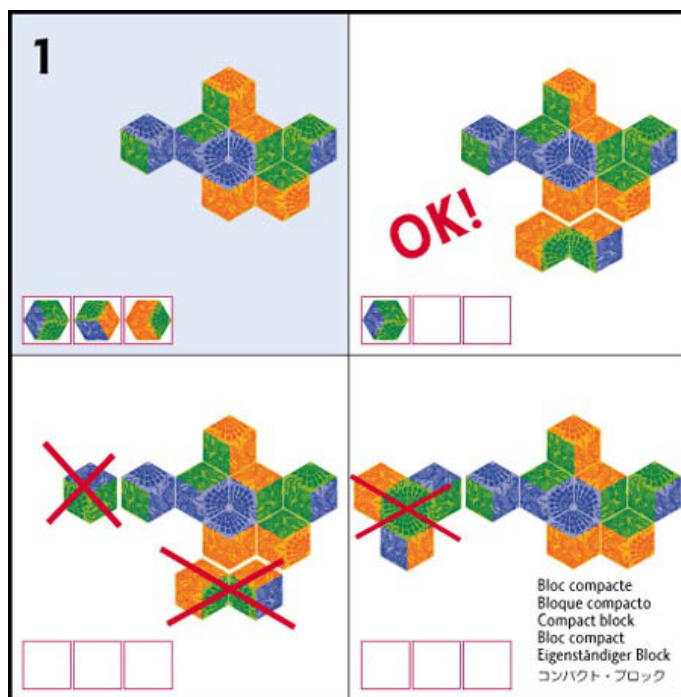
Si on veut jouer une partie courte, il ne faut prendre que 50 dalles au hasard. On laisse alors le reste dans la boîte.

Les règles du jeu

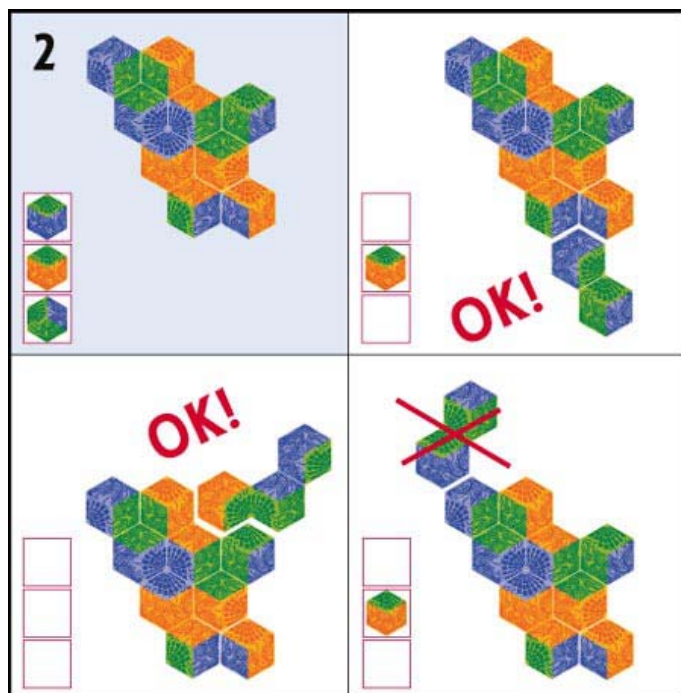
Le joueur qui doit jouer place sur la table entre 1 et 3 dalles, de manière à ce que l'animal et la couleur coïncident avec une dalle déjà en jeu. Il se peut que parfois aucune des 3 dalles ne se marie avec les dalles déjà sur la table. Dans ce cas, le joueur remet une dalle dans la pile, en prend une autre et joue.

Il faut obligatoirement placer une dalle. Si le joueur veut en poser 2 ou 3, il doit respecter les deux conditions suivantes:

1. Les 2 ou 3 dalles doivent se toucher, mais sans former un bloc compact (voir la figure 1).



2. Pour placer 2 dalles, il doit compléter au moins un animal, que ce soit son objectif ou celui d'un autre joueur. S'il veut placer 3 dalles, il doit compléter deux animaux (voir la figure 2).

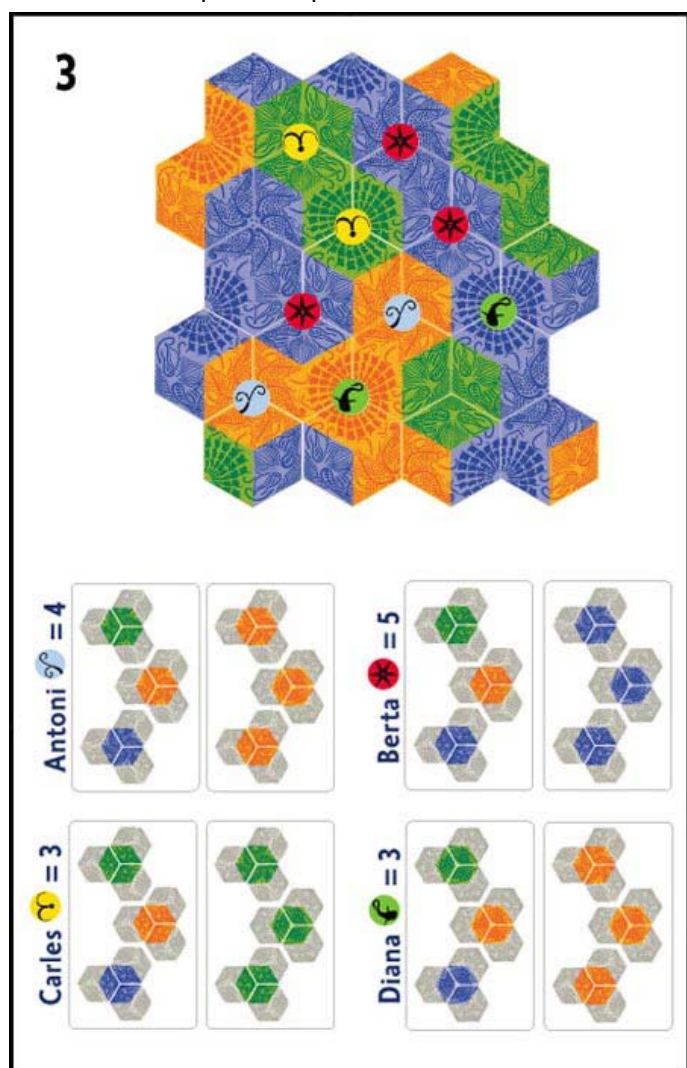


Lorsqu'un joueur complète un animal qui correspond à l'un de ses deux objectifs (ou aux deux), il place une fiche du motif qu'il a choisi au milieu de l'animal. Si l'animal ne fait pas partie de ses objectifs, il ne doit placer aucune fiche.

Après avoir placé 1, 2 ou 3 dalles, le joueur pioche dans la pile afin d'en avoir toujours 3 et c'est au tour du joueur assis à sa gauche.

La fin de la partie et comment compter les points

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de dalles et qu'il n'en reste plus non plus dans la pile. Chaque joueur compte un point pour chaque animal qui correspond à l'un de ses objectifs et qui est marqué par l'une de ses fiches et compte deux points pour chaque animal qui correspond à ses deux objectifs et qui est marqué par l'une de ses fiches. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne. Sur la figure 3, on peut voir comment compter les points.



La stratégie

Tu as presque toujours la possibilité de placer au moins l'une des dalles que tu as en main. Mais il se peut que parfois aucune ne corresponde avec tes objectifs. D'autre part, tu ne sais pas quels sont les animaux et les couleurs favorables à tes adversaires, du moins tu ne le sais pas au début de la partie. Pour gagner, il faut deviner quelles sont les combinaisons favorables à tes partenaires et faire en sorte qu'elles ne se présentent pas. Bref, d'une manière ou d'une autre, les dalles avec lesquelles tu joues te conviendront en général.

Les règles d'initiation

Les plus jeunes peuvent passer outre à la seconde condition de placement de 2 ou 3 dalles. On peut aussi les laisser placer 3 dalles qui forment un bloc compact. Les cartes d'objectif ne devront alors pas demeurer secrètes.

Les enfants de plus de 4 ans pourront jouer à placer les dalles les unes à côté des autres en ne respectant que l'assemblage des couleurs et des animaux.

Les règles pour 2 ou 3 joueurs

La seule différence est qu'avant de commencer on retire 3 cartes d'objectif "Animal" et 3 cartes d'objectif "Couleur" de manière à ce que les 6 cartes qui restent soient toutes différentes.