

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



GÉOMINO

NOUVEAU JEU DE SOCIÉTÉ, INTÉRESSANT ET INSTRUCTIF POUR LES JEUNES ÉCOLIERS,
AMUSANT POUR TOUS

RÈGLE DU JEU

Le Géomino consiste à reconstituer une carte géographique découpée en carrés. Le nombre des joueurs peut varier de 2 à 6.

Le jeu étant placé à l'envers, retourner tout d'abord le carré central portant un DIABLE, puis poser celui-ci sur la table. C'est en effet ce carré qui va servir de point de départ.

Chaque joueur prend alors le nombre de carrés qui est indiqué au tableau ci-dessous, les carrés non distribués constituant la réserve :

2 joueurs :	45 carrés,	en réserve :	8		
3	—	30	—	—	8
4	—	23	—	—	6
5	—	18	—	—	8
6	—	15	—	—	8

Le joueur qui commence est celui qui possède le carré situé immédiatement au Nord du carré central. A défaut (car ce carré peut se trouver dans la réserve) le premier joueur est celui qui détient le carré se plaçant contre le carré central mais à l'Est. A défaut, ce serait le joueur ayant le carré Sud qui jouerait le premier, ou à défaut enfin, celui ayant le carré Ouest.

Les autres joueurs jouent successivement à leur tour (dans le sens des aiguilles d'une montre), en plaçant chacun **un carré se juxtaposant à l'un des carrés déjà joués.**

Le joueur ne disposant pas de carré répondant à cette condition, en puise un dans la réserve, et le joue. Si ce carré ne peut encore être joué, ou si la réserve est épuisée, il passe son tour.

Le gagnant est celui qui a terminé le premier. Les autres joueurs lui doivent autant de points qu'il leur reste de carrés.

La partie se continue néanmoins entre ceux-ci, jusqu'à ce que tous les carrés aient été placés, chaque joueur recevant au moment où il termine, autant de points de chacun de ses adversaires qu'il leur reste encore de carrés en mains.

REMARQUE. — Comme il est plus facile de jouer lorsqu'on voit la carte de face, il est recommandé de poser les carrés sur le fond de la boîte retournée.

De cette façon, chaque joueur peut, au moment de jouer, faire pivoter la boîte et orienter ainsi le jeu dans le sens qui lui est favorable.

Quand on joue au Géomino pour la première fois, il est bon afin de faciliter la marche du jeu, de placer les carrés sur le plateau même où se trouve collée une carte identique à celle à reconstituer.

Le GÉOMINO se fait en plusieurs modèles :

**France - Europe - Asie - Afrique - Amérique du Nord
Amérique du Sud - Océanie - Planisphère**



Un Jeu signé : DIAMINO