

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



GIPSO

JEU PRÉVU POUR DEUX, TROIS, QUATRE JOUEURS.

La boîte contient: un tableau de jeu, divisé en 80 secteurs, colorés et numérotés; 4 pions; un dé; un sachet contenant 4 puzzles découpés.

PREPARATION DU JEU

Les joueurs se disposent aux quatre côtés du tableau de jeu correspondant aux quatre secteurs; hiver, printemps, été, automne. Le but est d'arriver à recomposer leur puzzle les premiers, suivant les indications du tableau à l'aide des pions déplacés par le joueur à chaque coup de dé

Chaque joueur au début du jeu prend quatre pièces au hasard dans le sachet.

LE JEU

Après avoir établi qui commence le jeu, le joueur jette le dé, et déplace son pion en avant, partant de la case num. 1, d'un nombre de cases égal au résultat du dé. A la fin du mouvement, on exécute les opérations prévues par la case gagnée, construisant au fur et à mesure son puzzle. Après le premier joueur, ce sera le tour du joueur à sa gauche, et ainsi de suite.

LE TABLEAU DE JEU

Observons maintenant les cases du tableau de jeu et les conséquences prévues pour le joueur qui y arrive.

ROUGE:

acquisitions: on prend deux pièces au hasard du sachet.

BLEU:

cessions: on remet deux pièces au choix du joueur dans le sachet.

VERTE:

négociations: échanges libres avec les autres joueurs.

JAUNE:

primes: chaque fois qu'on passe sur la case 1, même sans s'y arrêter, on tire trois pièces du sachet; dans la case 53, seulement, si on s'y arrête, on prend une pièce au choix à chaque adversaire.

LILA:

pénalisations: sur la case 3, si on s'y arrête, on met trois pièces dans le sachet, au choix du joueur; dans la case 45, on cède à chaque adversaire une pièce au choix.

ORANGE:

échanges forcés: on échange trois pièces, au choix du joueur qui tombe sur la case orange, avec un autre joueur identifié par le numéro de la case: pour les cases 11 et 51, le joueur à sa droite; pour 34 et 66, le joueur à sa gauche; pour 47 et 80, le joueur en face.

GRIS:

risque obligé: le joueur doit jeter le dé de nouveau et s'il donne 1 ou 2, il prend une pièce à chaque adversaire au choix de l'adversaire; 3 ou 4, il doit céder une pièce à son choix à chaque adversaire; 5 ou 6, il ne prend ni ne cède rien.

CELESTE:

risque libre: le joueur n'est pas forcé à courir le risque mais s'il veut il peut jeter le dé et, s'il donne: 1 ou 2, il prend trois pièces du sachet; 3 ou 4, il met trois pièces au choix dans le sachet; 5 ou 6, il ne doit rien faire.