

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



Rules

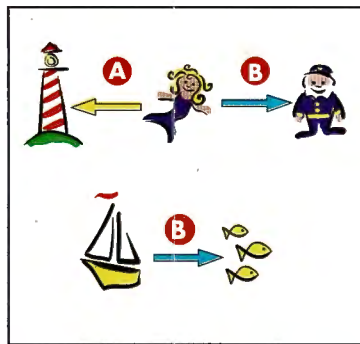
Take the 9 puzzle pieces from the tray and choose a challenge. Take a close look at the illustrated images. You do not have to take into account the other images to carry out the challenge. Replace each puzzle piece in the tray so that:

- A** there is a yellow pathway (land), indicated with a yellow arrow between the images.
- B** there is a blue pathway (water), indicated with a blue arrow between the images.
- C** Blue and yellow puzzles pieces may be placed next to the mermaid.
- D** Other figures, which go through water, may pass the mermaid.

There are 2 ways to solve the challenges:

- Easy: yellow and blue pathways that you do not need may come to a dead end (or pass each other)
- Expert: make sure that you do not have pathways that come to a dead end (unless they are against the border of the play tray) and make sure that yellow and blue pathways are not next to each other.

There are several possible solutions. One (expert) solution is given on the reverse side of each challenge.



Règles du jeu

Enlevez les 9 pièces de puzzle du plateau et choisissez un défi. Regardez attentivement les images représentées. Il ne faut pas tenir compte des autres images pour accomplir le défi choisi. Ensuite remettez les pièces du puzzle sur le plateau de façon à ce:

- A** qu'il y ait un chemin jaune (terre) entre les images entre lesquelles il y a une flèche jaune.
- B** qu'il y ait un chemin bleu (mer) entre les images entre lesquelles il y a une flèche bleue.
- C** Des chemins jaunes et bleus peuvent partir de la sirène.
- D** Des autres figures qui vont travers l'eau, peuvent passer la sirène.

Il y a 2 façons pour atteindre une solution :

- Facile: les chemins jaunes et bleus qui ne sont pas utilisés peuvent être sans issue et peuvent être côte à côte.
- Expert: essayez de ne pas avoir des chemins sans issue (à moins qu'ils se trouvent contre le rebord du plateau de jeu) et faites de façon à ce que des chemins jaunes ne sont pas à côté des chemins bleus.

Pour chaque défi proposé, nous avons envisagé une solution (expert) au dos de chaque défi. Il y a plusieurs solutions correctes possibles.